FÉVRIER 1994 NUMÉRO 25

MEGA FORCE

MEGADRIVE - MEGA CD - GAME GEAR - MASTER SYSTEM

MEGA force

le 1er mensuel des consoles SEGA

Dément
La nouvelle console SEGA

MD + MEGA CD
C'est dans la poche !

Rod Cousens

EXCLUSIF
Le big boss d'Acclaim Europe dit tout sur NBA JAM

DOSSIER
UN JEU SOUS LICENCE : COMMENT ET COMBIEN ÇA COUTE ?

MEGA TESTS
GROUND ZERO TEXAS
SONIC 3

ART OF FIGHTING
va débarquer sur Mégadrive

ALADDIN
La soluce magique

LAS VEGAS SEGA C'EST GAGNÉ
La part du lion au plus grand salon des jeux vidéo

T4702 - 25 - 30,00 F

N°25 • FÉVRIER 1994 • BELGIQUE : 195 FB • LUXEMBOURG : 195 FL • SUISSE : 9,5 FS • CANADA 6,95$ (Can)

A PARTIR DU 1ER FEVRIER 1994

Le 1er Tournoi National CAPCO

METTEZ ENFIN A PROFIT VOTRE EXPERIENCE DE STREET FIGHTER ! NE LAISSEZ PAS PASSER VOTRE CHANCE !

PARTICIPEZ AU DUEL DU SIECLE ! PAS DE TIRAGE AU QUE LES MEILLEURS GAGNENT !

TOUTES

ELIMINATOIRES :
1er AU 30 AVRIL 1994.
FINALE NATIONALE :
DERNIER WEEK-END DE MAI 1994 A PARIS.

STREET FIGHTER II' — STREET FIGHTER II — STREET FIGHTER II TURBO

SUR TOUTES LES CONSOLES,

1ER PRIX TOUT

200

POINTS DE PARTICIPATION,
SALLES DE JEUX OFFICIELLES DU TOURNOI

94 531	THIAIS	LE BOWLING, CENTRE COMMERCIAL REGIONAL DE BELLE EPINE 740
93 110	ROSNY SOUS BOIS	STRIKE CENTRE COMMERCIAL ROSNY 2
92 000	CLAMART	CENTRE COMMERCIAL DE LA PLAINE 4 RUE DE PICARDIE
87 000	LIMOGE	LIMOUSIN MATIC 81 BOULEVARD GAMBETTA
83 000	TOULON	FUN HOUSE 68 BOULEVARD DE STRASBOURG
83 000	TOULON	CENTRAL PARC 2 RUE PASTEREAU
81 000	ALBI	LE TILT, 6 PLACE FERNAND PELOUTIER
80 000	AMIENS	LA BOITE A JEUX , 19 RUE DES AUGUSTINS
75 018	PARIS	OMNIUM, 76 BOULEVARD DE CLICHY
75 010	PARIS	INTERMEALS, 8 BOULEVARD BONNE NOUVELLE
72 000	LE MANS	ESPACE LOISIR 9 BOULEVARD RENE LEVASSEUR
69 000	LYON	STRIKE CENTRE COMMERCIAL LYON PART-DIEU
64 200	BIARRITZ	ATLANTIC CITY, 22 AVENUE DE LA REINE VICTORIA
60 000	CREIL	VIDEO LOISIRS GARE SNCF
59 140	DUNKERKE	BUSSOZ 16 RUE CURSALE
57 000	METZ	LE MAKAO, RUE DU COTLOSQUET
54 000	NANCY	STRIKE CENTRE COMMERCIAL DE SAINT SEBASTIEN
45 000	ORLEANS	BUSSOZ 20 RUE SAINTE CATHERINE
42 000	SAINT ETIENNE	MEGADRIVERS, 12 RUE GERANTET 42 000 ST ETIENNE
38 000	GRENOBLE	AUTOMATIC AMUSEMENTS 16 BOULEVARD GAMBETTA
35 000	RENNES	TOP GAMES, RUE D'ISLY CENTRE COMMERCIAL DES 3 SOLEILS
34 000	MONTPELLIER	JEUX ACADEMY IV 5 RUE BOUSSAIROLLE
33 000	BORDEAUX	LE PALAIS DES ATTRACTIONS, 33 COURS GEORGE CLEMENCEAU
31 000	TOULOUSE	LE STAR 49 RUE BAYARD
31 000	TOULOUSE	LA CIBLE RUE DES 3 JOURNEES
31 000	TOULOUSE	LE TILT RUE DE REMUSAT
30 000	NIMES	GAME HOUSE 10 RUE TEDENAT
25 000	BESANCON	KUNICK JEUX (RAINBOW) SALLE DE JEUX , 65 GRANDE RUE
21 000	DIJON	TILT, 5 AVENUE FOCH
17 100	SAINTES	LE MOULIN 61 AVENUE GAMBETTA
13 006	MARSEILLE	LE SNAC LE DEPANNEUR 16 RUE SAINT SUFFREEN
03 000	AVERMES	BOWLING DE MOULINS, CHEMIN DES MAISONS NEUVES 2B2

U.S. GOLD — Premier Loisir FRANCE SA GROUPE SEGA — CAPCOM — NRJ

Street Fighter 2 © Capcom, Capcom est une marque déposée par Capcom Co. Ltd, Sega est une marque déposée par Sega Enterprise Ltd., NRJ est une marque déposée par NRJ, Nintendo est une marque déposée par Nintendo Co Ltd., US Gold est une marque déposée par US Gold Ltd, Bandai est une marque déposée par Bandai Co. Ltd. Premier Loisir France est une marque déposée par Premier Loisir France SA.

COMMENT PARTICIPER (Tournoi ouvert à tous)

Inscriptions : jusqu'au 31 mars 1994 à minuit, le cachet de la poste faisant foi. Eliminatoires : du 1er au 30 avril 1994. Finale nationale : dernier week-end de mai.
Pour s'inscrire : renvoyer le bulletin ci-contre dûment complété accompagné de votre règlement de 250 FF. Vous recevrez alors le tee-shirt officiel du tournoi ainsi que votre carte personnalisée de participant, indispensable pour prendre part aux éliminatoires et à la finale nationale.
- Salle de jeux : le meilleur score de chaque jour sur Super Street Fighter II sera retenu pour participer à la finale de la salle réunissant les 29 finalistes locaux. Les scores seront validés par le responsable de la salle uniquement sur présentation de la carte du Tournoi.
La finale locale se déroulera en mode duel, en deux parties gagnantes. Le vainqueur de la salle sera sélectionné pour la finale nationale à Paris.
- Consoles et micro : les candidats devront envoyer une photo d'écran sur papier couleur de leur meilleur score, en cours de jeu et non sur tableau des scores, accompagnée de son nom et de son numéro de participant figurant sur sa carte. Les 32 meilleurs scores de chaque catégorie seront sélectionnés pour la finale nationale à Paris.
Tous candidats ayant réalisés un haut score en trichant seront éliminés.
Les finalistes de provinces recevront un titre de transport allé-retour pour 2 personnes à cette occasion.
La grande finale nationale se déroulera en mode duel uniquement, en 2 parties gagnantes.
Les vainqueurs de chaque catégorie disputeront une série de duels dans toutes les catégories. Des points seront attribués en fonction de la place obtenue (1ère place : 7 points... 7ème place : 1 point). Le joueur ayant marqué le plus de points sera désigné champion de France Street Fighter II toutes catégories.
Le règlement complet du Tournoi est déposé chez Agnus et Pollet, huissiers de justice, à Paris et disponible sur demande à : OMNIUM CONCOURS, 124 avenue du général Leclerc 95230 SOISY SOUS MONTMORENCY

présente

Officiel M

STREET FIGHTER II

SORT !

CATEGORIES

SUPER STREET FIGHTER II

PC, ST ET AMIGA

EN ARCADE UNIQUEMENT
DANS LES SALLES DE JEUX
OFFICIELLES DU TOURNOI

ES CATEGORIES

000 F

UNE CARTOUCHE DE JEUX
A CHAQUE 500ème INSCRITS,
DES LOTS FABULEUX JUSQU'AU
1000ème GAGNANT

+ 1 VOYAGE POUR 2 PERSONNES
POUR 2 SEMAINES DANS UN PAYS
SUPER STREET FIGHTER II DE VOTRE CHOIX !

2ème PRIX : UNE BORNE D'ARCADE SUPER STREET FIGHTER II
+ 100 000 F

3ème PRIX : UN FLIPPER STREET FIGHTER II
+ 50 000 F

4ème PRIX : UNE CARTE JAMMA SUPER STREET FIGHTER II
+ 25 000 F

5ème PRIX : UN SCOOTER 49 CM³
+ 12 500 F

6ème PRIX : UN PC 486 DX2 66
+ 6 000 F

VAINQUEUR DE CHAQUE CATEGORIE :
UNE 3 DO + TOUS LES JEUX 3DO + 20 000 F

BANDAI

BON DE PARTICIPATION A DECOUPER OU A PHOTOCOPIER ET A RENVOYER A (DATE LIMITE D'INSCRIPTION : 31 mars 1994 à minuit), le cachet de la poste faisant foi. :
OMNIUM CONCOURS, 124 AVENUE DU GENERAL LECLERC, 95230 SOISY SOUS MONTMORENCY - Tél. : (16 - 1) 39 32 05 00

NOM ..... AGE .....
PROFESSION .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL .....
VILLE .....

JE PARTICIPE DANS LES CATEGORIES SUIVANTES :
(Précisez ARCADE, PC, ST, AMIGA ou le nom de ta console) .
.....
.....

Ci joint le règlement de mon inscription d'un montant de 250 FF à l'ordre de : OMNIUM CONCOURS
chèque ❑ mandat ccp ❑ autre (préciser) ❑ .....

JE RECEVRAI
MON TEE-SHIRT OFFICIEL
DU TOURNOI AINSI
QUE MA CARTE
PERSONNALISÉE
DE PARTICIPANT

SOMMAIRE

N° 25 FÉVRIER 1994

édito

Eh oui, nous sommes revenus idemnes de Las Vegas, merci de vous être inquiétés de notre petite santé, cela fait toujours plaisir de se sentir apprécié ! Globalement, ce C.E.S. était plutôt très positif pour le monde Sega, caractérisé par un dynamique à toute épreuve. Et nous avons sauté de joie bien souvent, en découvrant les mille et une nouveautés présentées sur chaque stand. Entre Virtua Racing, qui s'annonce comme "méga-canon" mais également très cher, et la nouvelle console CDX, il y avait réellement de quoi faire...

Le C.E.S., c'est également l'occasion pour nous de découvrir l'avenir, et de savoir quelle sera la machine de demain. Alors quelle sera-t-elle ? Les rumeurs vont bon train et dans tous les pronostics, la Saturn de notre serviteur à tous semble parfaitement bien placée, malgré l'arrivée prochaine de la console de Sony, qui s'annonce également de très bonne facture. Avec le savoir-faire de Sega en matière de jeux, de toutes façons, nous n'avons que peu de soucis à nous faire, les jeux qui tourneront sur la Saturn seront assurément fabuleux, et encore, le mot doit être un peu faiblard.

Outre ce reportage sur le plus grand Salon du monde, on découvrira également dans ce numéro la solution complète du jeu le plus vendu en cette fin d'année sur Megadrive (plus de 250.000 exemplaires en France), j'ai nommé Aladdin. Tranquille, pénard, accoudé au comptoir comme disait l'autre, en deux coups de cuillère à pot, vous allez enfin pouvoir conclure cette fabuleuse quête à la recherche de la belle Jasmine. Et puis, et puis, il y a tellement, tellement d'autres choses fabuleuses dans ce numéro que la place me manque pour en parler correctement. Je vous laisse donc découvrir ce nouveau Mega Force qui vous emportera dans un autre univers, un univers de rêve où seul le jeu sera votre étoile.

Schmürz, le poète américain

LE "FOOTBOARD"

Si vous êtes un passionné de football, vous serez peut-être intéressé par le "Footboard", qui se présente sous la forme d'un tableau mural, représentant un terrain de foot. En un clin d'œil, le Footboard vous permettra de suivre, et donc de connaître, les résultats de la dernière journée du Championnat de France, ainsi que la place de chacune des équipes. Accrochez-le dans votre piaule, au-dessus de votre bureau, et plus rien ne pourra vous empêcher maintenant de gagner au loto sportif ! Le Footboard est disponible dans les grandes surfaces et dans les bureaux de tabac pour moins de 200 francs. Pour obtenir des renseignements complémentaires, vous pouvez téléphoner au 40.09.26.57.

MAIRE

PARAIT TOUS LES MOIS

CONCOURS STREET FIGHTER II : L'ARCADE NOUS FAIT SOURCILLER !

Vous avez vraisemblablement déjà remarqué la double-page de publicité en ouverture de ce numéro, qui propose le lancement d'un grand concours de scores sur Street Fighter II... Bien que le principe d'un tel concours soit parfaitement défendable, nous sommes cependant amenés à vous préciser certains éléments du Règlement de ce concours, qui ne figurent pas dans cette annonce et qu'il nous semble indispensable de connaître avant de participer à ce type de "compétition".

Tout d'abord, les 250 Francs d'inscription vous donnent droit à participer au Concours, mais dans le cadre de l'Arcade, vous devrez payer vous-même TOUTES vos parties sur borne, sauf celle que vous aurez décidé de faire enregistrer comme votre meilleur score, et qui vous sera remboursée par le responsable de la salle lors de cet enregistrement. D'autre part, aucune disposition légale ne semble être prise quant aux modalités d'enregistrement des scores, le responsable de la salle étant seul garant du bon enregistrement de ce score.

D'autre part, le Règlement du Concours prévoit clairement que celui-ci sera annulé si vous êtes moins de 10.000 participants, et que vous ne serez alors remboursé que de 100 Francs sur les 250 d'inscription ; les 150 Francs de différence servant à compenser le tee-shirt et la carte reçus lors de l'inscription au Concours. On pourrait d'ailleurs se livrer à un rapide calcul : en supposant que vous ne soyez que 9.000 participants, cette "affaire" rapporterait alors quelques 900.000 Francs aux organisateurs simplement pour avoir vendu des tee-shirts, sans compter vos pièces perdues dans les machines d'arcade.

Voilà ce qu'il fallait savoir, et il est tout à fait regrettable, à notre avis, d'organiser un tel concours dans ces conditions, qui font que vous n'êtes même pas sûrs de le voir arriver à son terme, et donc d'espérer voir attribués un jour les lots très alléchants qui sont proposés... À bon entendeur, salut

LE FORUM

LE COURRIER DE SCHMÜRZ 6
LE C.E.S. DE LAS VEGAS 8
LES SECRETS DE MEGA FORCE 38
SEGA-SAGA : R.COUSENS, PDT D'ACCLAIM-EUROPE 52
ABONNEMENT 69
EN DÉTRESSE 80
LES MEGASCORES 84
HIT-PARADE ET DERNIERES SORTIES 86
ZOOM : LES "LICENCES" 88
RÉASSORT / ANCIENS NUMÉROS 92
PETITES ANNONCES 128

LES PREVIEWS

ART OF FIGHTING (MD) 62
BODY COUNT (MD) 70
DOUBLE SWITCH (M-CD) 58
JOE MONTANA'S NFL FOOTBALL (M-CD) 64
JURASSIC PARK (M-CD) 54
MAC DONALD TREASURE LAND (MD) 76
NBA JAM (MD) 50
NBA JAM (GG) 52
NBA SHOWDOWN 94 (MD) 74
NORMY'S BEACHBABE-O-RAMA (GG) 72
PREVIEW "DERNIERE MINUTE" (MD) 78
REN & STIMPY (MD) 60
SOULSTAR (M-CD) 56

LES MEGA JEUX

ALADDIN (MD) 94

LES NOUVEAUTÉS

ALADDIN (GG) 121
CLIFFHANGER (M-CD) 124
DEEP DUCK TROUBLE (MS) 118
DR. ROBOTNIK (MS) 119
GREATEST HEAVYWEIGHT (MD) 114
GROUND ZERO TEXAS (M-CD) 98
GUNSHIP (MD) 108
PELÉ (MD) 116
PRINCE OF PERSIA (MD) 112
ROAD RASH (GG) 120
SKITCHIN' (MD) 110
SONIC III (MD) 104

MEGA force

MEGA FORCE est édité par **Mega Press**, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX • **Adresse Courrier :** 103 boulevard Mac Donald, 2ème étage, 75 019 PARIS • Tél. : (1) 40 05 00 87, Fax : (1) 40 38 31 34 • **Directeur de la Publication :** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef :** Jean-Marc DEMOLY • **Secrétaire Général de Rédaction :** François GABERT • **3615 MEGA FORCE, Animateur :** Schmürz • **Direction Artistique :** Dominique DESSEIGNE • **Maquette :** Mireille GUÉRINEAU • **Chefs de Rubriques :** Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • **Illustrations des rubriques :** Alain BERTRAND • **Couverture :** Michaël CAMBOUR • **Illustration de couverture :** Ground Zero Texas © SONY • **Publicité :** Isabelle Weill • **Directeur des ventes :** Philippe THOREAU, Tél.: 43 44 77 77 Terminal EB6 • **Modification et service de réassort :** N° vert : 05 19 84 57 • **Photogravure :** PPO • **Impression :** JEAN DIDIER • **Distribution :** Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution • **Ont collaboré à ce numéro :** Julien MINIER, MANU, BENJI, MK2 • **Dossier :** ALADDIN réalisé par **MANU et DANBOSS** •

votre courrier

Bonjour à tous et à toutes ! Un immense merci pour votre abondant courrier auquel nous essayons de répondre ci-dessous. Pour vos prochains envois, n'oubliez pas l'adresse exacte : SCHMÜRZ - MEGA FORCE, 103, Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

● Bonjour Schmürz,
Tout d'abord, je voudrais te féliciter pour Mega Force, la Force des Segamaniaques. Je suis ton mensuel depuis peu de mois, car cela fait 4 mois que je possède une Game Gear. Mais voilà, je voudrais acquérir un modèle au-dessus, en Sega bien sûr. Alors je te pose quelques questions auxquelles, je l'espère, tu t'empresseras de répondre dans le prochain numéro de Mega Force...
1) Le Mega-CD tourne-t-il obligatoirement avec une MegaDrive, oui ou non ?
2) Quelle différence y-a-t-il entre la Megadrive 1 et la 2 ?
3) Dans votre mag n°24 ("Direct Japan"), vous parlez de Soldiers of Fortune sur Megadrive, de Spectrum Holobyte. Je possède ce jeu sur Atari 520 STE sous le nom de The Chaos Engine de The Bitmap Brothers. Est-ce dû au passage sur console que ce très très bon jeu change de nom et d'éditeur ?
4) Est-ce que Mortal Kombat 2 est prévu pour la Game Gear ?
5) Dans tes "MegaScores", est-ce que ces gars, qui sont plus forts que nous, se servent d'une Game Génie ou d'un autre produit pour faire des scores aussi élevés ? Sinon ce serait SegaTruqué !
Je t'en supplie, passe ma lettre dans ton super mag, ce qui fera plaisir à un nouveau Segamaniaque, ô toi ô grand dieu de la réponse !

Eric, dit MetalBlasters (05)

Que de louanges ce mois-ci, sacrés Segamaniaques ! Tous les mois vos prières affluent, mais ne craignez rien, dormez en paix, car je suis là pour exaucer vos vœux. Ainsi soit-il, et petit pois en ville...
1) Pour utiliser un Mega-CD, il faut obligatoirement une Megadrive. Tout est clair, ou dois-je recommencer ?
2) La première et principale différence entre les deux versions des Megadrive réside en un "relooking" pur et dur de la machine. La Megadrive 2 est donc simplifiée, réduite en taille, d'une allure plus ravageuse, enfin... elle est plus belle ! Sinon, la Megadrive 2 s'est vue amputée de son connecteur pour réseau, qui aurait permis de jouer à de futurs jeux en connectant les Megadrive entre elles. Mais rassurez-vous, Sega a mis au point un nouveau système autorisant ladite connection, en plaçant ce connecteur directement sur la cartouche du jeu concerné. À part cela, la "MD2" est tout à fait compatible avec l'ancienne, rien à craindre de ce côté-là.
3) Tu as bel et bien raison, il s'agit du même jeu. Mais en passant d'une machine à l'autre, il fut baptisé d'une autre manière. Spectrum Holobyte n'a fait que racheter la licence aux Bitmap Brothers.
4) Mortal Kombat II est annoncé pour la rentrée 1994, normalement dans les mêmes conditions que la version 1, c'est-à-dire avec les trois formats disponibles en même temps. Même si ce n'était pas le cas (on ne sait jamais !), le format Game Gear est de toute façon effectivement prévu. À vos consoles !...
5) Non, l'utilisation d'une telle cartouche est formellement interdite dans les Megascores, et ceux qui l'utilisent nous l'indiquent dans leur déclaration sur l'honneur. Maintenant, il est bien évident qu'un esprit mal intentionné peut toujours essayer de "magouiller" son score, et si nous demandons cette déclaration, c'est justement pour éviter cela.
Et voilà, tes questions ne sont plus sans réponses. Tes souhaits sont-ils bien exaucés ?

● Salut à toi, Grand Schmürz !
Je voudrais d'abord te dire que je trouve ton magazine HyperGénial ! Je trouve ton look super marrant et super cool. Enfin, passons aux choses sérieuses :
1) Combien de bits contient le Mega-CD 2 ?
2) La future console "Saturn" de Sega sera-t-elle mieux que le Mega-CD 2 ?
3) Pour toi, quel est le meilleur jeu sur Megadrive ?
4) Est-ce que la manette six boutons pour Street Fighter 2 est vraiment indispensable pour le jeu SF2' ?
En espérant que vous répondrez à ma lettre...

Johan RIPERT

Merci pour tous tes compliments qui nous vont droit au cœur.
1) Le Mega-CD 2 fonctionne avec un processeur 68000 qui travaille sur 16 bits. Pour mieux t'expliquer, compare un microprocesseur avec une barrière de péage sur autoroute, avec plein de voitures qui arrivent. Ces voitures sont assimilables à des informations et/ou des instructions qui doivent être traitées par le microprocesseur donc le "péage". Avec un processeur 8 bits comme la Master System, le péage n'a que 8 guichets, alors qu'avec un processeur 16 bits comme celui de la Megadrive ou du Mega-CD, le "péage" en contient 16 (guichets). Ce dernier peut donc assumer le double de voitures dans le même temps, et un processeur 16 bits est donc deux fois plus puissant —enfin, en théorie !
2) La Saturn est basée autour d'un processeur 32 bits, elle est donc plus puissante que le Mega-CD ou que la Megadrive. D'ailleurs à ce sujet, je voudrais préciser une chose importante. La Megadrive est une console, alors que le Mega-CD n'en est pas une. Il s'agit là d'une "extension" qui permet d'utiliser des CDs au lieu d'utiliser des cartouches, à la façon d'un "périphérique" sur un micro-ordinateur traditionnel, et le Mega-CD ne peut en aucun cas être considéré comme une console à part entière. La comparaison n'a donc pas de sens, et de plus, nous n'en sommes pas encore à l'ère de la Saturn... Beaucoup de choses peuvent encore "bouger" d'ici à sa sortie !
3) Sonic III s'annonce comme une véritable petite bombe ludique !
4) Non, tu peux très bien utiliser une manette "classique" à 3 boutons. En revanche, lorsque tu voudras passer des coups de pied aux coups de poing, il faudra que tu appuies sur le bouton Start. C'est pas très pratique, mais c'est possible ! J'espère que tes espoirs ont été comblés... À la prochaine !

● Salut, ô toi cher Schmürz. Je m'appelle Loïc et j'ai 14 ans. Voici mes questions :
1) Quand sortira NBA Jam, et sera-t-il bien ?
2) Quel est le meilleur jeu de combat sur Megadrive, entre : Fatal Fury, Street Fighter 2', Eternal Champions et King of the Monsters ?
3) Pouvez-vous me donner toutes les astuces sur Sonic 1, 2 et Spinball ?
4) Est-ce que Virtua Racing vaudra-t-il le coup ? J'ai vu certaines photos et il n'était pas terrible par rapport à la version arcade...
5) Quel est le bon classement entre Rocket Knight, FIFA International Soccer, Street Fighter 2' et Sonic 3 ?
6) Y aura-t-il des jeux de plates-formes utilisant le "4 Way Play" ?
7) J'ai envoyé des MegaScores et des astuces, il y a de cela un mois, mais je ne les vois pas. Où sont-elles ?...
8) Quel est ton meilleur jeu sur Master System, Megadrive et Game Gear ?
Salut, et joue bien !

Salut à toi, mon ami Loïc qui a 14 ans et qui écris à Schmürz en lui disant "Salut à toi Schmürz"...
1) NBA Jam devrait être disponible le 4 mars. "Bûche" bien ce numéro que tu tiens en mains, car tu devrais y trouver des infos supplémentaires !...
2) Par ordre décroissant, je choisirais Eternal Champions et Street Fighter 2' à égalité, suivis de Fatal Fury et de King Of The Monsters.
3) Non, ici, c'est impossible techniquement... Consulte les précédents numéros de Mega Force, tu y trouveras les Mega-Dossiers de Sonic 1 et Sonic 2, ainsi que divers "Secrets de Mega Force" où nous donnons des tips pour Sonic. En revanche, pour Sonic Spinball, il faudra que tu attendes encore un peu...
4) Regarde notre reportage sur Las Vegas dans ce numéro, tu y découvriras tout ce que tu veux savoir sur Virtua Racing. Maintenant, il est bien évident que la résolution graphique d'une borne d'arcade n'est pas la même que celle d'une Megadrive...

5) Je ne peux pas de donner de "classement" pour ces jeux qui ne sont pas du même style. Comparons ce qui est comparable !... Ce sont tous de bons jeux dans leur catégorie propre, voilà tout.
6) Pour le moment, il n'y en a pas. Mais les quadrupleurs sont arrivés tout récemment, et l'on peut supposer logiquement qu'une majorité de nouveaux jeux destinés à plusieurs joueurs simultanés vont les mettre en œuvre...
7) Je comprends ta "déception", mais tu comprendras aisément que tu es loin d'être le seul à envoyer des Megascores, des astuces ou autres... Une grosse sélection est opérée en fonction de l'intérêt de chaque rubrique ou de chaque score. Cela dépend uniquement de toi !
8) Il est très difficile de répondre à cette question, du fait des différentes catégories de jeux. Et puis tu sais, les goûts et les couleurs...
À bientôt !

● Hi, Schmürz !
Je voudrais te poser quelques questions au sujet du Mega-CD :
1) Tout d'abord, existe-t-il un branchement spécifique qui permettrait de raccorder un magnétoscope au Mega-CD, pour effectuer des enregistrements sur CD-Rom ?
2) Est-ce que les jeux du Mega-CD seront compatibles avec la Saturn ?
3) J'ai entendu dire, du fait de la sortie de la console 32 bits de Sega dans les années à venir, que la fabrication des jeux Mega-CD serait stoppée, est-ce vrai ?
4) Enfin, les CD+G sont-ils déjà commercialisés en France ?
Merci d'avance pour les réponses et je te souhaite une très bonne année 94 ainsi qu'à toute l'équipe du magazine qui fait un véritable chef-d'œuvre, que dis-je, un best-seller chaque mois, dont le nom est Mega Force !

Alex (73)

"Aïe" Alex,
J'ai quelques réponses à te proposer, ça t'intéresse ?
1) Comment ? Non, laisse tout tomber, le Mega-CD est un lecteur de CDs et non un enregistreur. C'est complètement impossible. De plus, le prix d'un "enregistreur" de CD dépasse largement les moyens du "commun des mortels".
2) Ben, "on sait pas"... En fait, la Saturn intègrera son propre lecteur de CDs, sans doute avec des performances supérieures à celles du Mega-CD actuel. Mais cela ne veut pas dire pour autant que les CDs actuels, destinés au Mega-CD, ne pourront pas être lus sur la Saturn... En pure théorie, c'est techniquement possible, mais en l'absence d'informations officielles à ce sujet, le mieux est de s'armer de patience !
3) Suite à la réponse précédente, il existera toujours des jeux, mais en moins grande quantité. Regarde ce qui se passe avec la Master System, et tu sauras ce qu'il adviendra de la Megadrive et du Mega-CD, un jour ou l'autre...
4) Les CD+G n'existent qu'aux Etats-Unis et au Japon pour le moment, mais on espère bien en voir ici le plus tôt possible. Rendez-vous compte un peu : pendant que vous écoutez un CD-Audio, vous avez soit une image de la pochette du CD, ou une image du groupe, soit un extrait du clip de la chanson !...
Merci pour tout, et nos meilleurs vœux à toi et toute ta famille.

● Cher Schmürz,
Je voudrais acheter le TV Tuner Adaptor pour la Game Gear, mais je ne le trouve pas dans le commerce. Pourriez-vous me donner des adresses où je pourrais l'acheter par correspondance si possible ? Merci d'avance.
David BORBÉ (53)

Mon pauvre David, tu ne dois vraiment pas être réveillé. Sache que le TV Tuner Adaptor, comme tu le dis si bien, n'est pas encore commercialisé en France. En effet, il ne fonctionne qu'avec le système NTSC, utilisé au Japon et aux États-Unis, alors que dans la majeure partie de l'Europe, la télédiffusion repose sur le système PAL (et même sur le SECAM pour la France et quelques autres pays). Ou alors, c'est que tu désires regarder les émissions japonaises, ce qui est ton droit, mais je te préviens : leurs émetteurs de télévision ne portent pas jusqu'en France, dommage !

● Salut Schmürz,
D'abord, je veux te dire que Mega Force est super-génial, et je voudrais aussi féliciter Virgin Games, les dessinateurs de chez Disney, Sega et tous les autres, pour nous avoir fait Aladdin, qui est vraiment génial. Mais voici mes questions :
1) Est-ce que la Saturn sera plus puissante que le Mega-CD ?
2) Est-ce que l'on pourra utiliser le M-CD sur la Saturn ou y en aura-t-il un autre ?
3) Quelle différence y a-t-il entre les Bits et les Mega Bits ?
4) Il y a des bons jeux sur MD qui font 8 Mb d'après les Zappings, est-ce que ça veut dire que l'on peut utiliser le même jeu exactement pareil sur MS ?
5) Comment se fait-il que SF2' sur MD puisse faire 24 Mb alors que la MD fait 16 Bits ?
6) Peut-on faire directement une console de "X" Bits au lieu de faire de double en double (8-16-32...) ?
7) Combien de bits y aurait-il sur la machine la plus puissante que l'on puisse fabriquer ? Y a-t-il une limite ?
8) Pourquoi les consoles ne sont pas les mêmes au Japon, aux USA, et en Europe ?
9) Est-ce qu'un jeu venu du Japon doit être entièrement reprogrammé ?
10) Y aura-t-il un jeu Sega sur Dragon Ball ?
11) Jusqu'à quand marche l'offre de "Cheeper" dans le n°23 ?
12) Pourrez-vous de nouveau mettre des posters dans Mega Force ?
13) Qui est la mascotte de Sega : Sonic ou toi ?
Voilà, j'avais tout ça à déballer ! Bien le bonjour de la Guyane et merci... Au fait, fais gaffe : les chiens adorent les Schmürz !

Rémi COUSIN

Salut Rémi,
Je suis entièrement d'accord, ces deux sociétés ont réellement effectué un superbe boulot. Mais venons-en à tes questions.
1) C'est un peu comme si tu me demandais si la Megadrive est plus puissante que la "VCS" d'Atari. Évidemment, la Saturn sera plus puissante que le Mega-CD (sous-entendu la Megadrive, car le Mega-CD n'est "qu'un" lecteur de CD). C'est tout l'intérêt de l'évolution technologique...
2) La Saturn sera une machine basée sur un CD-Rom. Avec elle, plus besoin donc de Mega-CD.
3) Si le "bit" est l'unité de base (représentant un "0" ou un "1"), un Mega-bit correspond à un million de bits, soit 128 Kilo-octets. Un octet ("byte" en anglais) contient huit bits. "Kilo" signifie mille, "Mega" le million, et "Giga" le milliard.
4) Non, absolument pas. Les capacités de la Megadrive n'ont strictement rien à voir avec celles de la Master System. Lorsque l'on parle de 8 MB, il s'agit uniquement de la taille mémoire de la cartouche. Si certaines cartouches peuvent avoir la même capacité mémoire (en l'occurrence 8 Mb), l'exploitation de cette mémoire cartouche est autrement mieux rentabilisée sur MD que sur SMS.
5) Ce ne sont pas les "mêmes" bits (en fait, il s'agit toujours de "bits" mais ils recouvrent une réalité différente). Les Mb de la cartouche Street Fighter II' correspondent à une taille mémoire de la cartouche (c'est-à-dire à une certaine quantité de données), tandis que les "16 bits" de la Megadrive correspondent à un système de codage d'instructions et de mode de traitement des données. Ils ne sont en rien comparables.
6) C'est vrai, ça semble a priori évident : pourquoi ne pas choisir librement un nombre de bits quelconque... En fait, cela provient du système binaire lui-même, qui est la base même du codage des données depuis les tout débuts de l'informatique. En ayant choisi le système binaire (défini par seulement 2 unités — soit un 0, soit un 1), tout encodage de données dépassant 2 unités est logiquement obligé d'utiliser des multiplicateurs qui font que la progression est exponentielle (2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, etc.). Il n'y a pas de mystère, c'est purement mathématique !
7) Oui, actuellement, la technologie a encore ses limites. Cela tient aux matériaux utilisés en informatique, car la miniaturisation atteinte aujourd'hui, en regard du nombre de données à traiter et des besoins en vitesse de traitement, provoque la chauffe des composants. La limite est donc clairement posée par la capacité de refroidissement. Les plus gros ordinateurs du monde qui calculent à une allure phénoménale sont refroidis à plus de -150° dans de l'azote liquide. Avant d'aller plus loin, il faut trouver un moyen de refroidir le processeur et/ou d'inventer de nouveaux matériaux conducteurs.
8) Le problème d'origine repose sur les standards vidéo, qui sont différents entre les pays que tu cites. Mais tu me rétorqueras évidemment qu'en matière de télé, par exemple, on peut très bien faire des appareils répondant simultanément à différents standards de télétransmission. Oui, mais c'est alors que l'on rentre dans le second aspect du problème, qui est purement économique : s'il existe autant de standards différents, c'est parce que les constructeurs (et pas seulement ceux qui fabriquent des consoles de jeu) s'ouvrent alors des marchés beaucoup plus importants (avec plein d'appareils dérivés), dans lesquels les clients sont "captifs" (impossibilité d'acheter un autre appareil au standard différent, ou alors à condition de changer tout son matériel, et encore, en acquérant du coup un matériel différent qui ne sera plus compatible avec le pays où l'on vit — ce qui n'est tout de même pas très pratique !). De plus, cela permet de réduire les menaces de matériels importés depuis l'étranger, tout cela n'est donc qu'une histoire de gros sous !
9) Non, on ne le reprogramme pas entièrement. Il doit, dans la majorité des cas, être traduit, mais en général, ce sont les seules modifications.
10) Bandaï annonce pour le milieu de l'année la sortie de Dragon Ball Z sur Megadrive. Nous devrions vous montrer les premières photos du jeu dès notre prochain numéro !
11) "Cheeper" est un annonceur qui fait de la publicité dans nos pages pour son système de vente par correspondance. D'après la pub citée, il n'y a pas de limite fixée dans le temps, réfère-toi simplement aux plus récentes annonces afin d'être sûr des disponibilités proposées.
12) Il se peut que ça arrive à nouveau, mais rien de sûr pour l'instant. Nous avions déjà expliqué, dans un précédent courrier, qu'il nous avait fallu, sur un plan financier, choisir entre mettre plus de pages (et pas de poster), et garder le poster mais ne pas augmenter le nombre de pages. Nous avons préféré la 1re solution, pour privilégier votre information !
13) Bien sûr, la mascotte de Sega est bien Sonic, et la mascotte de Mega Force, eh bien c'est Schmürz !
Ciao et à plus !

Schmürz

Las

DE BUGSY À BUBSY... D'UN REVE DÉMESURÉ À UN SALON DE PLUSIEURS MILLIERS DE METRES CARRÉS DÉNOMMÉ "CES", QUARANTE-NEUVIEME DU NOM, BASÉ AU "CONVENTION CENTER" D'UNE VILLE SORTIE DU DÉSERT, DONT LES LUMIERES BRILLENT LA NUIT DANS UNE TELLE DÉBAUCHE QUE LES ASTRONAUTES AMÉRICAINS ONT PU LES VOIR DE L'ESPACE ! CHAQUE ANNÉE À LA MEME ÉPOQUE, LAS VEGAS ACCUEILLE VOYAGEURS ET BUSINESSMEN SOUHAITANT AVOIR LA TETE DANS LES ÉTOILES PENDANT LES QUATRE JOURS QUE DURE L'ATTRACTION. QUATRE-VINGT SEIZE HEURES, DU 6 AU 9 JANVIER DE CETTE NOUVELLE ANNÉE, DURANT LESQUELLES LE PRIX DES CHAMBRES D'HOTEL TRIPLE, LES TABLES DE BLACK-JACK ET DE CRAPS DEVIENNENT INACCESSIBLES AU COMMUN DES MORTELS PENDANT UNE BONNE PARTIE DE LA NUIT, ET LES QUELQUES 2.000 TAXIS DE LA CITY CIRCULENT D'HOTEL EN HOTEL JUSQU'AU SALON, 24H SUR 24. DU DÉLIRE, DES PIEDS QUI SOUFFRENT, UN COMPTE EN BANQUE QUI SE VIDE ET UNE VINGTAINE DE PELLICULES 36 POSES POUR VOUS SERVIR !

Reportage réalisé par BENJI
« le nouveau riche » de MEGAFORCE

C.E.S. Vegas

C.E.S. Las Vegas

Le lion de la Metro-Goldwyn-Mayer à l'échelle 100, les traits simplifiés, invite touristes de passage, joueurs invétérés ou occasionnels, et hommes d'affaires à venir découvrir les salles et les chambres de ce fabuleux hôtel, le "M.G.M. Grand", dont la construction aura quand même coûté 1 milliard de dollars !

Chaque grand hôtel de Las Vegas, son aspect extérieur autant qu'intérieur, s'organise autour d'un thème bien précis, de telle sorte que la ville ressemble à un immense parc d'attractions. Ainsi, le Treasure Island (littéralement "l'île au trésor") s'inspire de l'univers de l'œuvre de R. L. Stevenson, avec ses pirates et ses navires postés à l'entrée, théâtre d'un show mouvementé à certaines heures de la journée.

Le Mirage est sans doute le plus bel hôtel qu'il m'ait été donné de visiter. Un détail suffit à illustrer mes propos : je suis resté bouche bée en découvrant l'aquarium situé derrière la rangée de comptoirs de la salle de réception, avec ses quatre ou cinq requins et ses poissons d'eau chaude aux couleurs extraordinaires.

Le jour de la Saint Sylvestre, entre 23 heures et minuit... Alors que je zonais dans les couloirs de la Rédaction, le regard perdu, ne sachant que faire de ma maigre personne, impatient d'entendre les douze coups de l'horloge marquant le début de la nouvelle année, un hurlement m'avertit que J'm Destroy me demandait dans son bunker. Une autre aventure Outre-Manche en perspective, pensais-je ? Il me reçut dans sa nouvelle tenue camouflage : santiags à éperons posées sur le bureau, jeans bleu pétrole, chemise Johnny Hallyday à carreaux modèle "beauf", avec lanière en cuir autour du col et Stetson aux bords ultra-larges pour couronner le tout. La bouteille d'alcool frelaté à portée de la main, cigare aux lèvres, il me dit : "Hi ! What's up toehead ? (Salut ! Quoi de neuf, face de Swatch ?) T'as l'air mal en point. T'attendais l'heure fatidique pour faire un vœu ? T'es en manque d'étoiles filantes ? Rassure-toi, car, côté comètes, tu ne vas pas en voir que la queue !"... Mon sang ne fit qu'un tour et je compris que j'avais touché le jackpot.

DESTINY'S DARLING

À l'origine, une ligne de chemin de fer devant relier Salt Lake City à Los Angeles... En 1905, la "Chérie du Destin", surnom de Las Vegas ("les étoiles", en espagnol), se résume à un château d'eau entouré de quelques baraquements n'existant que par et pour l'Union Pacific Railroad. La compagnie ferroviaire régit alors la ville, fixant les salaires et désignant les emplacements des maisons, des cafés et des casinos. Il faudra attendre 1931 pour que Las Vegas commence réellement à prendre forme. Malgré la crise économique, la ville prend son essor grâce à la construction d'un immense barrage, le Hoover Dam, créant de multiples emplois dans une région qui n'en comptait que très peu jusqu'alors. Autre événement passé presque inaperçu à l'époque : grâce à une loi adéquate, le gouverneur du Nevada autorise le jeu sous toutes ses formes, comprenant que s'il était interdit, rien ne l'empêcherait de prospérer quand même, et que l'État per-

Pour faciliter les allées et venues entre certains complexes hôteliers, du Mirage au Treasure Island par exemple, une ligne de tramway a été installée. Une seconde ligne existe, avec un wagon suspendu dans les airs cette fois. Elle sépare le Luxor, immense pyramide noire surmontée d'un laser dont la puissance gêne occasionnellement les pilotes d'avion, et l'Excalibur, l'hôtel du roi Arthur.

show virtuel

chez Sega

Destroy ainsi que Benji entre les mains d'un Sonic géant, à l'entrée du stand Sega. Les bornes Virtua Racing et Sonic 3 ne sont pas loin, tout comme le nouveau CDX et l'Activator branché sur Eternal Champions. À quelques mètres seulement du stand Nintendo, entourés de ses licenciés... Ces deux géants japonais se partageaient une aile du CES à eux seuls !

L'un des plus anciens et certainement le plus connu au monde : le Caesar's Palace, dans lequel nous séjournions. On se souvient de la scène du film Rainman, avec Tom Cruise et Dustin Hoffman, tournée dans une suite en triplex à 1.500$ la nuit, au dernier étage de la tour des Centurions.

parc d'attractions, des salles de casino et de réception aux dimensions ahurissantes), ses tournois mondiaux de poker, ses rallyes dans le désert et ses championnats de boxe ? Le sport, les paris, le black jack et les bandits manchots... Le jeu, encore et toujours ! Jusqu'aux jeux vidéo et le CES, but avoué du voyage, avec ses surprises et ses déceptions ; avec Virtua Racing, le clou du salon, Sonic 3 et le nouveau CDX de Sega ; en attendant la Saturn, étrangement absente alors que Nintendo tentait vainement de nous éblouir avec des images Silicon Graphics sorties d'un ordinateur aussi large que ma future belle-mère, pour un CD-64 encore très virtuel. En plus de la cinquantaine de jeux, avec du bon et du moins bon, sur Megadrive, Mega-CD et Game Gear : tout un programme que je vous laisse savourer avec ces quelques pages !

drait le contrôle du secteur, en plus d'une certaine somme d'argent non négligeable, plutôt utile au renflouement des caisses publiques.

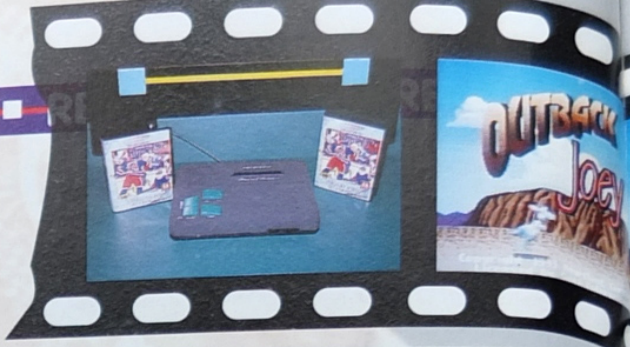
SUR LES TRACES DE BUGSY...

"À la fin des années cinquante, Las Vegas sera la capitale mondiale du jeu." Visionnaire, Benjamin "Bugsy" Siegel, membre notoire du célèbre "Murder Incorporated" (Syndicat du Crime), l'était assurément... Assassiné le jour de l'inauguration de son "palace aux mille tapis", le somptueux Flamingo Hotel construit en 1946 au bord de l'autoroute menant à la ville des anges et non loin du petit aéroport du coin, pouvait-il se douter qu'un demi-siècle plus tard, Vegas deviendrait la capitale mondiale des loisirs avec ses hôtels démesurés (M.G.M. Grand : 5.500 chambres, le plus grand du monde, comprenant un

Une vitrine qui donne un petit aperçu du "merchandising" Sega autour de sa mascotte... Une fois rendu au Virtua Land, situé à l'intérieur du Luxor, on pouvait acheter quelques T-shirts ou peluches dernier cri.

Au coin de la Desert Inn Road et de la Paradise Road se trouve le LVCC (Las Vegas Convention Center), abritant les exposants du CES. Une grande entrée principale et plusieurs bâtiments pour les différents secteurs, car n'oublions pas que le Salon traite de toute l'électronique, depuis les auto-radios jusqu'aux alarmes de maison en passant par les jeux vidéo, naturellement.

C.E.S. Las Vegas



TEL EST LE NOUVEAU SLOGAN DE SEGA OF AMERICA (LITTÉRALEMENT, "BIENVENUE AU NIVEAU SUIVANT") EN RÉPONSE À "THE BEST PLAY HERE !" ("LE MEILLEUR JEU ICI", SOUS-ENTENDU "DE NOTRE COTÉ"), EXCLAMATION RÉCURRENTE DU CONCURRENT LORS DES SHOWS TAPE-À-L'ŒIL DU SALON, SUR LE STAND EN FACE DE CELUI DE SEGA, QUI COMPRENAIT ALORS UNE SCENE DEVANT ACCUEILLIR DANSEURS ET DANSEUSES EN BODY, SOURIRE AQUAFRESH AUX LEVRES. LES BATAILLES SE GAGNENT ET SE PERDENT SANS QU'UN VÉRITABLE VAINQUEUR DE CETTE TERRIBLE GUERRE NE SOIT DÉFINITIVEMENT DÉSIGNÉ. QUOIQUE !... SEGA PRÉFÉRANT L'EFFICACITÉ DANS SA FORME LA PLUS ABSOLUE POUR SÉDUIRE UN PUBLIC DE PLUS EN PLUS VASTE, AUX PAILLETTES INUTILES VOIRE RINGARDES EMPLOYÉES PAR NINTENDO NE RAMEUTANT QUE TEMPORAIREMENT UNE FOULE VITE DÉSABUSÉE, SEGA, DONC, NOUS A ÉTONNÉS DE PAR SON AUDACE. WELCOME TO THE NEXT LEVEL TRADUIT BEL ET BIEN LA NOUVELLE POLITIQUE ADOPTÉE PAR LE GROUPE POUR SURPASSER L'ADVERSAIRE. OUTRE LES SOFTS, ÉVIDEMMENT NOMBREUX, CE GÉANT JAPONAIS AGÉ DE QUARANTE ANS AU MOINS OSE SORTIR DE NOUVELLES MACHINES, QU'IL S'AGISSE D'AMÉLIORATIONS PAR RAPPORT AUX PRODUITS EXISTANTS, COMME LE CDX, OU DE DÉRIVÉS TELS QUE LE PERSONAL TRAINER OU LA MACHINE DE JVC, L'ÉQUIVALENT DU WONDER MEGA. EN ATTENDANT LA SATURN ANNONCÉE POUR LA FIN DE CETTE ANNÉE AU JAPON, NATURELLEMENT. AU RISQUE DE SE PLANTER, LA SOCIÉTÉ TENTE PAR TOUS LES MOYENS DE REMOTIVER LES CONSOMMATEURS, RÉCUPÉRANT LES DÉÇUS DE LA CONCURRENCE TOUT EN ÉVITANT LE STATU QUO, FATAL À LA LONGUE. C'EST POURQUOI JE SUIS CONVAINCU QUE LES ADEPTES APPRÉCIERONT CES QUELQUES PAGES ILLUSTRÉES, EN SACHANT QUE LES AUTRES NE POURRONT QUE SE LAISSER PEU À PEU SÉDUIRE.

LE CDX DIT MULTIMEDIA CD-ROM

Le CDX intègre, pour la première fois dans l'histoire des jeux vidéo, un lecteur de cartouches de jeux 16 bits et un lecteur de CD-ROM, une Megadrive et un Mega-CD en l'occurrence. De plus, les concepteurs ne faisant pas les choses qu'à moitié, le CDX peut aussi s'utiliser en tant que lecteur de CD portable entièrement autonome (fonctionnant avec des piles de walkman). Quelques chiffres : une longueur de 19,8 cm pour une largeur de 14 cm et une hauteur de 4,6 cm. Le tout pesant aux alentours de 600g. Techniquement parlant, il se compose de deux microprocesseurs Motorola 16 bits et d'un processeur graphique ASIC. Moins d'une seconde de temps d'accès pour ce produit vraiment novateur, livré avec un paddle six boutons, la péritel et le transfo, ainsi que Sonic-CD, Ecco the Dolphin CD et la compil' Arcade de Sega sur CD, comprenant Super Monaco Grand Prix, Golden Axe, Revenge of Shinobi, Streets of Rage et Columns. Le prix public américain devrait être de 399.99$, soit 2500 F environ, lors de sa sortie en mars prochain aux Etats-Unis. Nous devrions voir ce produit en France avant le début de l'été.

LES PÉRIPHÉRIQUES SEGA

Sega innove et s'efforce de répondre aux besoins du consommateur quels qu'ils soient. Le sport, l'interactivité, le multimédia et, pourquoi pas, la santé semblent être les tendances du moment. Après quelques études de marché poussées et dans un objectif d'élargissement de la clientèle, à savoir que les adultes s'intéressent davantage à ce type de loisir et qu'il ne soit plus réservé à la tranche des 12-17 ans, voici les quelques produits devant combler la masse. En espérant que vous y trouverez votre compte !...

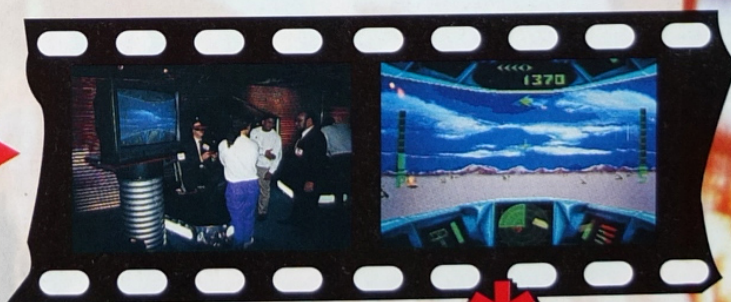
Welcome to the

LE "PERSONAL TRAINER" DE LA SOCIÉTÉ "BATTEMENT DE CŒUR" (HEARTBEAT)

J'en connais qui vont encore dire : "Ils sont fous, ces amerloques !"... N'empêche que le système Personal Trainer serait bien utile à certaines personnes bien portantes comme Manu, surnommé Airbag depuis peu. Explication : le produit est en fait une Megadrive avec un nouveau look, reliée à un vélo d'appartement par un câble et un petit boîtier. Ce processeur gère à la fois le rythme du jeu en l'adaptant à celui du pratiquant, en plus de calculer le pouls du patient grâce à une sorte de clip accroché à l'oreille ainsi que ses éventuels progrès. Des pads spéciaux sont en outre nécessaires pour faire évoluer les sprites des trois jeux déjà en vente : Outback Joey, jeu de plates-formes avec un gentil kangourou, NHLPA Hockey et Outworld 2.375 A.D., sorte de course intergalactique.

UNE RÉALITÉ TOUJOURS AUSSI VIRTUELLE AVEC LE SEGA VR

Présenté lors du dernier CES de Chicago, nous attendions sa venue sur le marché avec impatience. Prévu pour la fin 93, c'est en fait dans le courant de l'été que nous pourrons le trouver dans les magasins pour la somme modique de 250$ US (environ1600 F). Ce casque d'un genre très particulier immergera le joueur dans un monde en 3-D avec son en "surround". Le possesseur du Sega VR pourra effectuer des rotations de 360 degrés et visionner le jeu sous de nombreux angles différents pour un fun optimum. Les jeux annoncés sont surtout des shoot them up tels que Nuclear Rush, dans lequel votre vaisseau doit survoler des terres hostiles et détruire les robots agressifs, Matrix Runner, Iron Hammer ou encore Outlaw Racing.



next level !*

* Bienvenue au prochain niveau !

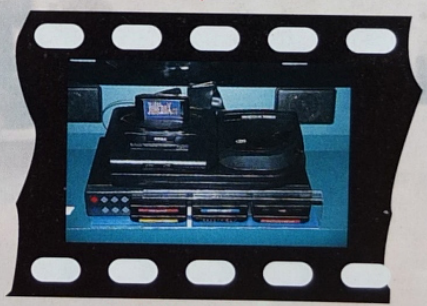
C.E.S. Las Vegas

LES DÉRIVÉS DE SEGA : SEGA JUKEBOX, TEEV GOLF ET ACTIVATOR

Le Teev golf

Le Sega Jukebox invite le joueur à choisir entre plusieurs jeux dont les cartouches sont placées dans un boîtier situé sous la Megadrive (voir photo). En attendant la Sega Channel... Autre nouveauté, le TeeV Golf de Sports Sciences Inc.. Relié à votre Megadrive, il la transforme en un véritable practice de golf à un prix abordable, vous immergeant sans aucune difficulté dans le monde de PGA Tour Golf II, top de la simulation de ce sport sur la 16 bits de Sega. Pour terminer cette partie consacrée au "hardware", un énième retour sur l'Activator au centre duquel je me suis retrouvé, m'évertuant à battre l'un des combattants d'Eternal Champions. J'ai gagné, fort heureusement. Il est vrai que vous pouvez en douter en voyant la photo. Sachez que je n'ai pas encore reçu les dons du dernier Téléthon. Grâce à eux, peut-être serais-je allé en finale ?

L'Activator



Le SEGA Jukebox

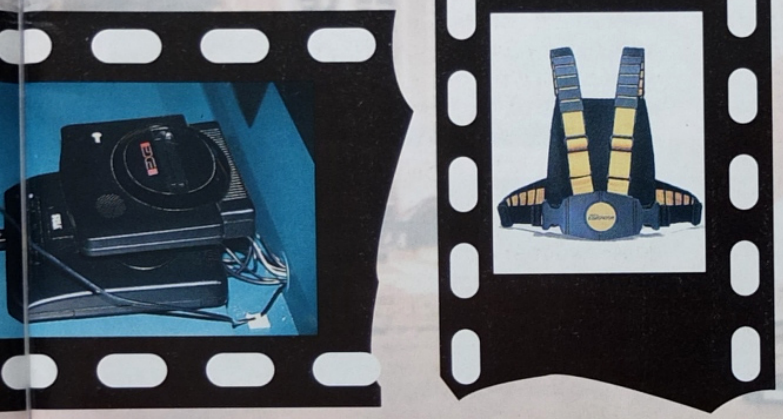
LA COMMUNICATION INTERACTIVE D'AT&T

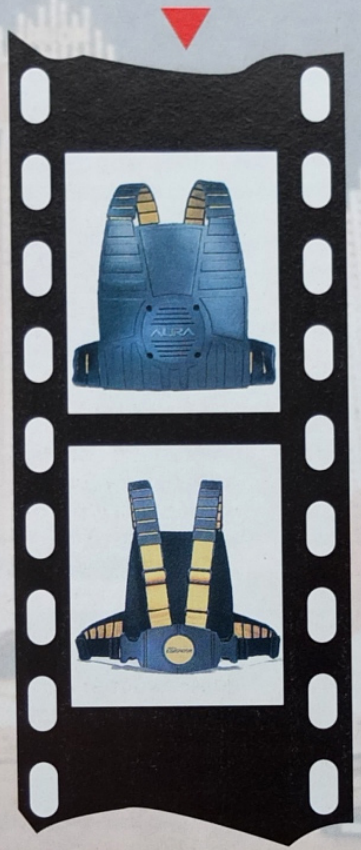
AT&T, l'équivalent de France Télécom aux USA, nous a fait la démonstration d'un produit relativement intéressant pendant le Salon, le Edge 16. Branché sur la Megadrive, il permet de communiquer avec un autre joueur par l'intermédiaire d'un modem . En admettant que vous soyez en train de jouer à Street Fighter II, vous pourrez alors dialoguer avec votre adversaire situé dans un endroit éloigné (d'un appartement à un autre appartement, par exemple). Une idée à creuser pour d'autres applications variées, telles que la possibilité d'organiser un tournoi entre une dizaine de participants. Pourquoi pas ?

Welcome to the

AURA INTERACTOR, POUR PLUS DE SENSATIONS

Définition : sorte de veste en plastique ultra-souple entourant le torse du joueur. Une fois endossée, l'utilisateur ressent les vibrations correspondant aux scènes d'action qu'il voit dans le jeu, grâce à une conversion des fréquences sonores, qu'il s'agisse d'un jeu Megadrive ou Mega-CD. Le système est également efficace en regardant simplement certains programmes télévisuels ou lors de l'écoute d'un disque compact. En bref, c'est l'interactivité la plus directe puisque le système élimine la barrière de l'écran TV, en faisant ressentir physiquement au joueur les péripéties de l'action. 80 dollars pour votre information, même s'il paraît peu probable que cet Aura Interactor sorte un jour en France.

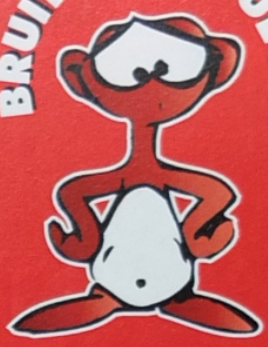




X'EYE, POUR VOIR LES CHOSES D'UN NOUVEL ŒIL

Vous mélangez un lecteur de CD audio, de CD+G karaoké qui fait fureur aux États-Unis en ce moment, de CD-Rom éducatifs et informatifs en sus du Mega-CD et de la Megadrive, et vous obtenez alors le RG-M10 de JVC, plus communément appelé le X'EYE. L'éditeur de Wonder Dog sur le CD de Sega espère ainsi ravir les fans d'outils multimédias. Un produit à caractère ludique autant que didactique, dont le but est d'intéresser la famille dans son ensemble et ainsi drainer une population des plus larges.

BRUITS DE COULOIR



SEGA A ANNONCÉ QU'IL S'APPRETAIT À METTRE EN SERVICE UN SYSTEME DE DIFFUSION DE JEUX PAR SATELLITE, EN COOPÉRATION AVEC LA CHAINE DE TÉLÉVISION JAPONAISE NHK. LA PREMIERE CIBLE VISÉE PAR SEGA SERA LES PASSAGERS D'AVIONS QUI POURRONT, DES 1995, JOUER À TOUT CE QU'ILS VEULENT DANS LEUR FAUTEUIL SANS AVOIR BESOIN D'EMPORTER LEUR GAME GEAR OU LEUR MEGADRIVE PRÉFÉRÉE. LA CONSOLE ÉTANT INSTALLÉE DANS LE FAUTEUIL DU PASSAGER SITUÉ DEVANT VOUS, L'ÉCRAN SERA RELIÉ À UN GIGANTESQUE ORDINATEUR QUI DIFFUSERA LES JEUX PAR SATELLITE. IL SERA MEME POSSIBLE, AVEC CERTAINS JEUX, DE JOUER À DEUX, ET CE ENTRE DES PASSAGERS QUI NE SONT PAS DANS LE MEME AVION, LA CLASSE ! WELCOME TO THE LEVEL !

DES CHIFFRES : ACTUELLEMENT, SEGA DÉTIENT 54% DU MARCHÉ DES JEUX VIDÉO 16 BITS AUX ÉTATS-UNIS. SONIC A RÉALISÉ UN CHIFFRE D'AFFAIRES DE SIX MILLIARDS DE FRANCS EN 1993 (DANS LE MONDE). D'APRES LE PRÉSIDENT DE SEGA OF AMERICA, LE NOMBRE DE MEGADRIVE VENDUES DEVRAIT ATTEINDRE 15 MILLIONS, CELUI DES JEUX 25 MILLIONS AVANT LA FIN DE L'ANNÉE FISCALE QUI SE TERMINE EN MARS. QUANT À LA GAME GEAR, ELLE S'EST VENDUE À 1,5 MILLIONS D'EXEMPLAIRES L'ANNÉE DERNIERE AUX STATES ET CE SONT PRES DE 5 MILLIONS DE CARTOUCHES QUI SE SONT ÉPARPILLÉES ENTRE LES ACHETEURS AMÉRICAINS. WELCOME TO THE NEXT LEVEL !

SEGA ANNONCERAIT LA SORTIE JAPONAISE DE LA SATURN QUI, JE LE RAPPELLE, EST DÉVELOPPÉE EN COLLABORATION AVEC HITACHI. CETTE NOUVELLE MACHINE 32 BITS POURRAIT ETRE DISPONIBLE AU JAPON AU COURS DE L'ÉTÉ. ACTUELLEMENT, AUCUNE DATE N'EST ANNONCÉE QUANT À UNE SORTIE EUROPÉENNE OU MEME AMÉRICAINE. WELCOME TO THE NEXT LEVEL !

*next level !**

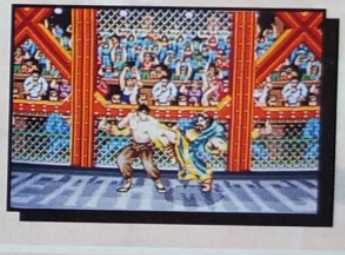
* Bienvenue au prochain niveau !

C.E.S. Las Vegas

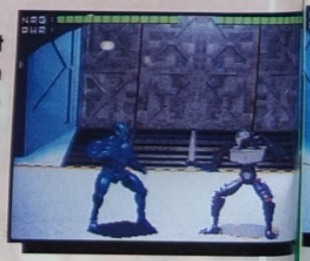
ANNÉE 94, ANNÉE SEGA ? POURQUOI PAS ! SEGA OF AMERICA A, DE TOUTE FAÇON, DÉCIDÉ DE METTRE LES BOUCHÉES DOUBLES AFIN DE MARQUER LE COUP APRES UNE ANNÉE 93 DÉJÀ TRES POSITIVE. CELA COMMENCE LE 2 FÉVRIER AVEC LE "HEDGEHOG DAY", DATE DE SORTIE DE SONIC THE HEDGEHOG 3 SUR MEGADRIVE, QUI REMPLACE LE TRADITIONNEL "GROUNDHOG DAY" (JOUR DE LA MARMOTTE) NATIONAL. EN FAIT, IL S'AGIT DE LA PLUS GROSSE CAMPAGNE MARKETING DE TOUTE L'HISTOIRE DU JEU VIDÉO - PLUS DE 20 MILLIONS DE DOLLARS INVESTIS OUTRE-ATLANTIQUE - POUR CE TITRE QUI PROMET D'ETRE LE JEU LE PLUS VENDU DE L'ANNÉE, AUX DIRES DES DIRIGEANTS DE SEGA. ET VIRTUA RACING, ALORS ? CARTOUCHE DE 16 MB COMPRENANT UN DSP (DIGITAL SOUND PROCESSOR), APPELÉ SEGA VIRTUA PROCESSOR POUR L'OCCASION, DU JAMAIS VU ! LE NUMÉRO 1 MONDIAL DE L'ARCADE N'A PAS FINI DE NOUS ÉTONNER EN MATIERE DE SOFTS SUR CONSOLE. CAR EN PLUS DE CES DEUX HITS, LE GÉANT JAPONAIS A PRÉVU D'ÉPATER LES JOUEURS ASSIDUS QUE NOUS SOMMES AVEC BON NOMBRE DE PRODUITS PRESQUE TOUT AUSSI INTÉRESSANTS. C'EST POURQUOI NOUS SOMMES ALLÉS DE SURPRISE EN SURPRISE AU FUR ET À MESURE QUE NOUS PARCOURIONS LES ALLÉES DE CE SALON. JE VOUS PROPOSE DE REVIVRE NOTRE ÉPOPÉE EN DÉTAIL POUR VOUS DONNER UNE IDÉE DE CE QUE REPRÉSENTE UN CES VÉCU PENDANT TROIS JOURS PAR DEUX MEMBRES DE L'ÉQUIPE RÉDACTIONNELLE AYANT EU LE PRIVILEGE DE TOUCHER DU DOIGT LES NOUVEAUTÉS DE L'ANNÉE SUR MEGA-CD, MEGADRIVE ET GAME GEAR, AVEC UN PLAISIR RENOUVELÉ ET GRANDISSANT APRES CHAQUE VISITE DE STAND. RENTREZ DANS LA DANSE, CAR LE VOYAGE COMMENCE...

WORLD HEROES
MEGADRIVE / SUNSOFT

Un jeu de baston pour bien démarrer ! Un titre adapté de la Néo Géo, que les joueurs connaissent bien pour y avoir joué en Arcade ou sur la console SNK. Huit combattants avec de nombreux coups spéciaux inhérents aux techniques apprises dans leur pays d'origine. Charlotte, notwe peutit' fwançaise, donne des coups d'épée magistraux en plus de balancer des boules de feu dévastatrices. Plusieurs lieux de combat, dont le fameux Death Match avec ses mines éparpillées sur le ring, ou encore ses décharges électriques inopinées.

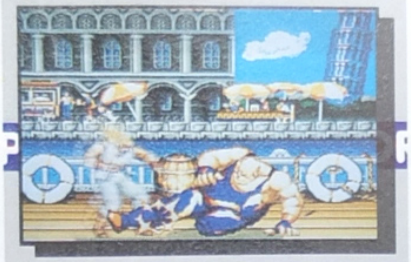


RISE OF THE ROBOTS
MEGADRIVE / ABSOLUTE

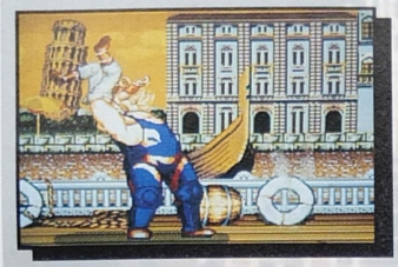


Froissement de métal en perspective avec ce jeu de baston mettant en scène une dizaine de robots qui s'affrontent dans des décors futuristes. Une animation démente et des protagonistes entièrement digitalisés, pour un rendu franchement saisissant. Les bruitages, comme le jeu dans son ensemble, nous ont impressionnés ; nous nous croyions dans une énième séquelle de Terminator, sauf que là, les T-1 000, 2 000, 3 000, etc., prendraient place jusqu'à être "terminated".

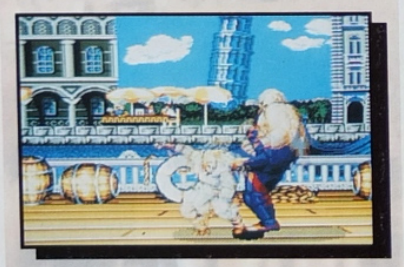
Un hérisson da



FATAL FURY 2
MEGADRIVE / TAKARA



Après World Heroes, voici Fatal Fury 2, mais pas du même éditeur cette fois. De la baston, encore et toujours, avec Terry et Andy Bogard, les deux frères, héros de ce jeu mondialement connu en Arcade et sur Néo Géo. Votre objectif est de défaire Kreuser, monstrueux guerrier, dans sa tanière située dans une salle immense d'un château de Bavière. Cela après avoir vaincu les huit personnages de départ et trois autres boss, sbires de l'infâme. Petit détail intéressant : une cartouche de 24 Mb.



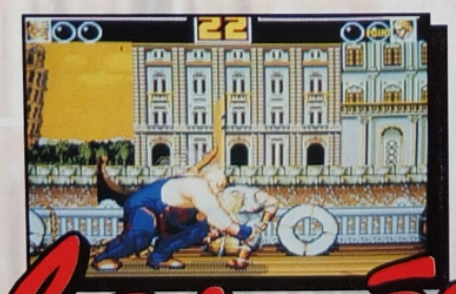
HIGH SEAS HAVOC
MEGADRIVE / DATA EAST

C'est l'histoire d'un petit être à l'allure de pirate auquel le ciel vient de tomber sur la tête. Il se déplace à travers de nombreux niveaux, de plate-forme en plate-forme, un peu à la manière de Sonic. Ses ennemis sont constitués de petits animaux à l'allure belliqueuse qu'il est parfois difficile d'éviter à cause d'une maniabilité pas évidente au début.

Jeudi 6 Janvier

10 heures - Le Salon ouvre ses portes à quelques milliers de visiteurs. Interdit au public, les professionnels affluent. C'est la guerre pour avoir un taxi. La file d'attente à la réception de l'hôtel grandit à vue d'œil. Le Las Vegas Convention Center se trouvant à environ 6 km du Caesar's Palace, nous ne pouvons nous permettre d'y aller à pied. Aussi, d'un commun accord, décidons-nous de nous y rendre en bus. Quelques rendez-vous de pris par les bons soins d'Andrew, notre brillantissime correspondant permanent aux States et par Destroy, mais pas d'objectif préétabli. Notre mission de ce jour est de repérer les emplacements des stands principaux et de découvrir les titres qui vont nous faire planer, bref, de jouer les parfaits touristes.

12 heures - Immense est le terme sans doute le plus propice à définir ce CES. Nous décidons de nous attaquer aux "petits", licenciés comme éditeurs qui ont souvent des produits plus intéressants qu'on ne croit. La mitraille photographique fait ses débuts...

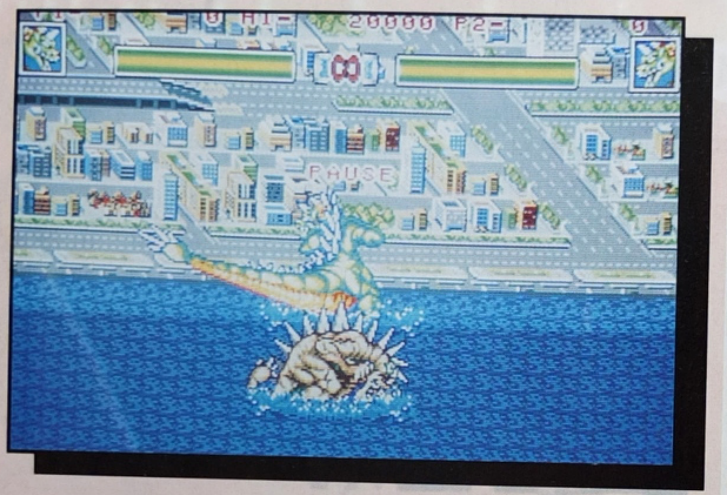


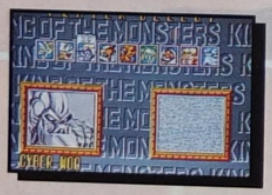
ns les étoiles →

C.E.S. Las Vegas

KING OF THE MONSTERS 2
MEGADRIVE / TAKARA

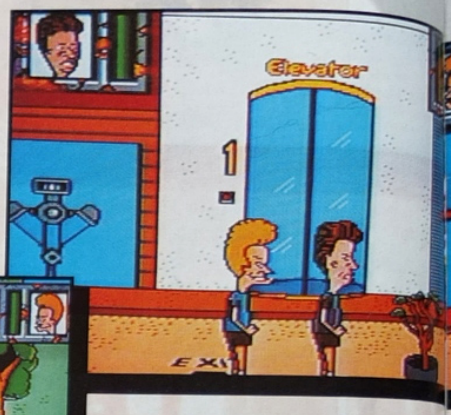
Une nouvelle adaptation d'un produit SNK - Néo Géo. De méchants aliens ont envahi la planète et n'ont qu'une envie : la détruire. Heureusement, Godzilla & Cie. peuvent intervenir avec leur lot de bombes radioactives, de napalm et de coups de pied bien placés. Neuf monstres géants pour neuf niveaux différents dans une cartouche de 16 Mb pour des attaques spéciales hallucinantes. Les amateurs ne pourront qu'apprécier.

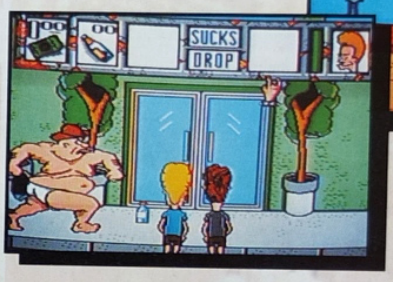


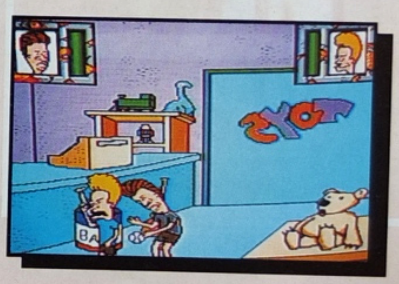


BEAVIS & BUTTHEAD
MEGADRIVE / VIACOM

Apparus depuis peu sur les écrans de la chaîne MTV, ils sont de la trempe des Simpsons et autres Ren & Stimpy. Beavis et Butthead (littéralement "tête de cul") sont supposés représenter deux adolescents américains typiques, avec leurs vannes foireuses, leur rire idiot et leurs réactions déplacées à l'égard de la violence quotidienne qu'ils affectionnent particulièrement. Tout le jeu semble basé sur le sujet, bien que la version présentée n'était pas encore définitive. En attendant d'en savoir plus...







SNOW WHITE IN HAPPILY EVER AFTER
MEGADRIVE / ASC

D'après une séquelle du très célèbre Blanche Neige et les 7 nains, ce jeu reprend les thèmes chers à Disney, même si les studios n'ont pas réalisé eux-mêmes cette suite. Le joueur devra passer par la forêt enchantée, les rapides, les caves de cristal, jusqu'au château du vilain pas beau. De la plate-forme somme toute bête et méchante avec des graphismes qui paraissent assez sympas. À voir.

BEAUTY AND THE BEAST

MEGADRIVE / SUNSOFT

Suite au succès du long métrage des studios Disney, le jeu La Belle et la Bête sort sur Megadrive : de la plate-forme où le joueur prend la place du monstre chaleureux qui griffe et lacère serpents et chiens noirs agressifs. De beaux graphismes et une bande-son directement tirée du film. Un zapping attendu avec impatience !

ROCKO'S MODERN LIFE : SPUNKY'S DANGEROUS DAY

MEGADRIVE / VIACOM

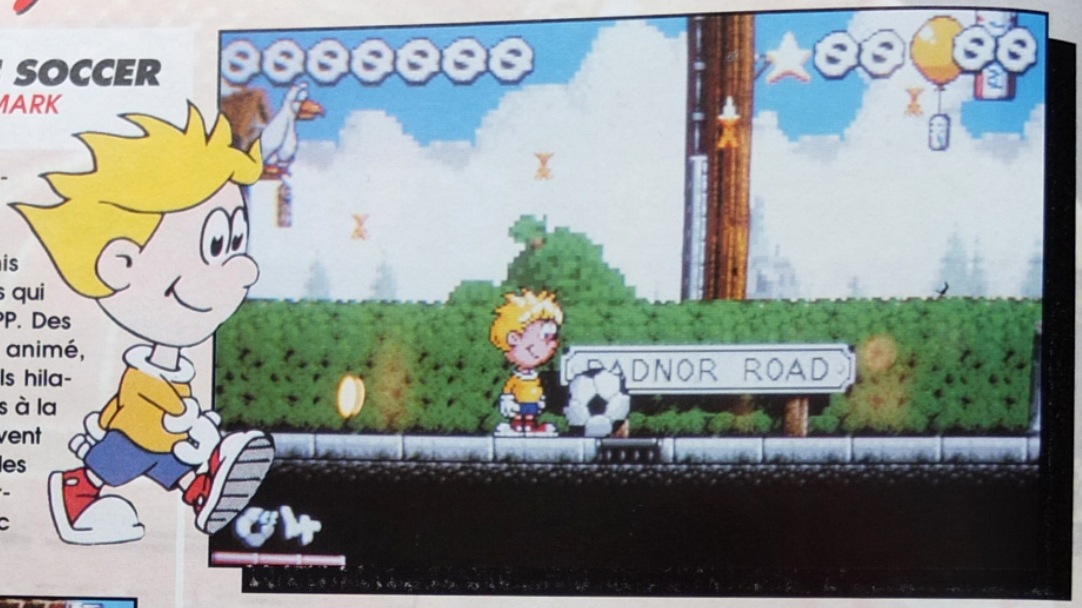
Un jeu à la Krusty's Super Fun House pour Rocko, le gentil kangourou, et son petit chien, tous deux tirés d'un dessin animé pour enfants, populaire Outre-Atlantique. Pour Rocko, il s'agit de mener Spunky à travers les niveaux jusqu'à la sortie, sachant que de nombreux obstacles barrent le chemin. Des bruitages et des musiques amusants lors de la première écoute, mais surtout, une cartouche qui sort quelque peu de l'ordinaire puisque la réflexion y tient une place prépondérante.

C.E.S. Las Vegas

MARKO'S MAGIC SOCCER

MEGADRIVE / DOMARK

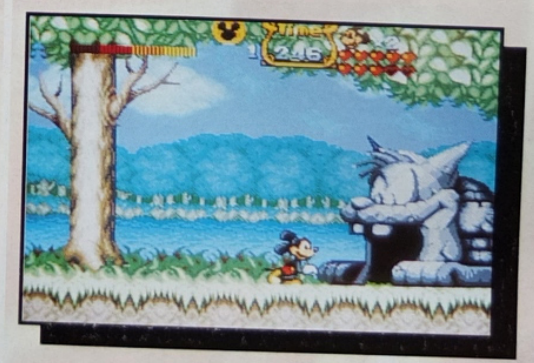
Un jeu de plates-formes & aventure original puisque le héros se déplace avec son ballon de foot et se débarrasse d'ennemis trop encombrants grâce à des tirs qui rendraient jaloux Patator, alias JPP. Des graphismes proches du dessin animé, très colorés, fourmillant de détails hilarants comme des policiers anglais à la mine patibulaire qui vous poursuivent en tricycle amélioré, ou encore des passants gourmands qui se permettent d'avaler votre ballon avec une mimique amusante.



MAGICAL QUEST

MEGADRIVE / CAPCOM

Une conversion très attendue de ce hit connu sur Super Nintendo, dans lequel le joueur incarne Mickey face au méchant Pat Hibulaire sous toutes ses formes, qui a kidnappé les petits amis de la souris Disney. Capcom était le seul exposant à ne pas autoriser les photos d'écran, aussi nous fallut-il ruser pour obtenir ces quelques clichés.... La vie de testeur envoyé spécial paraît parfois bien aléatoire surtout quand on se retrouve face à un grand black de la sécurité à peine le bouton de l'appareil enfoncé !

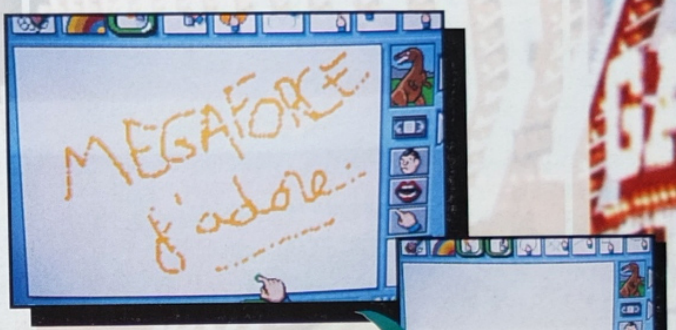


STAR TREK : DEEP SPACE NINE
MEGADRIVE / PLAYMATES

Nombreuses furent les déclinaisons de Star Trek visibles lors de ce CES, de la 3DO (somptueux !) à la Megadrive. Un acteur de la série était tout spécialement venu dédicacer le jeu sur le stand de Spectrum Holobyte, concepteur du jeu sur la machine de Panasonic. Comme prévu, cet épisode à première vue très réussi sur la 16 bits de Sega, met en place le commandant Ben Sisko, l'officier Odo et toute la clique d'extraterrestres bizarroïdes, propre à l'univers de la série. Une grande aventure en perspective pour que les mystères de l'espace infini soit enfin à portée du paddle !

MY PAINT
MEGA-CD / SADDLEBACK GRAPHICS

Lecteurs à l'esprit créatif, souhaitant exploiter votre imagination autrement que sur une feuile de papier, ce jeu devrait vous ravir. D'énormes possibilités graphiques et de très nombreuses options dues aux capacités CD. Une souris branchée sur la console semble nécessaire pour une meilleure prise en main. Nécessaire mais peut-être pas indispensable.



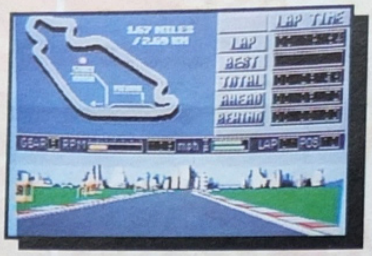
JOE & MAC
MEGADRIVE / TAKARA

Les Cavemen Ninja débarquent sur Megadrive puisque leurs nanas viennent de se faire kidnapper par de méchants hommes de Néanderthal. Armés d'une hache de pierre bien aiguisée, ils partent à leur recherche, contre vents et marées, bravant les aléas de la vie de l'époque préhistorique. Rien ne les effrayent cependant, même pas le tyrannosaure, roi des animaux de l'époque. Seul ou accompagné, le challenge est ouvert.

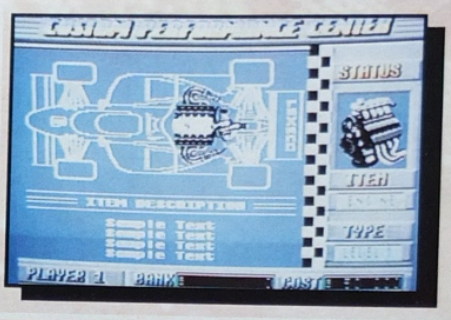
C.E.S. Las Vegas

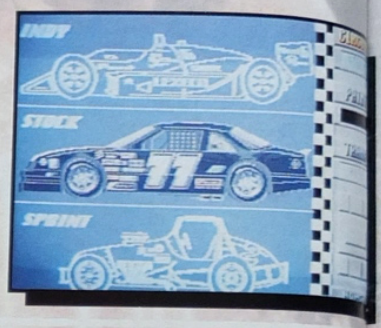
REP

MARIO ANDRETTI'S RACING
MEGADRIVE / ELECTRONIC ARTS



Après le foot européen comme américain, le basket et le base-ball, EA Sports se lance dans les courses de voitures à Indianapolis. Trois types de voitures au choix : F1, stock-car et sprint-car, avec la possibilité de jouer à deux simultanément et toutes les options désormais habituelles dans ce genre de jeu. L'attaché de presse, présente sur le stand EA juxtaposant celui de l'espace 3DO, carrément à l'opposé de tous les autres éditeurs sur le plan géographique du Salon, semble croire énormément au jeu. À voir.





TOP GEAR 2
MEGADRIVE / VIC TOKAI

Une course de bolides du style Outrun sur votre Megadrive. Au volant d'une Lamborghini ou d'un autre véhicule de la même envergure, partez à la conquête de l'autoroute la plus proche. Le circuit reste malgré tout visible dans un coin de l'écran, pour le ou les joueurs qui passent de la seconde à la cinquième un nombre incalculable de fois pendant la course. Jusqu'à une éventuelle victoire ! En attendant d'en savoir plus...

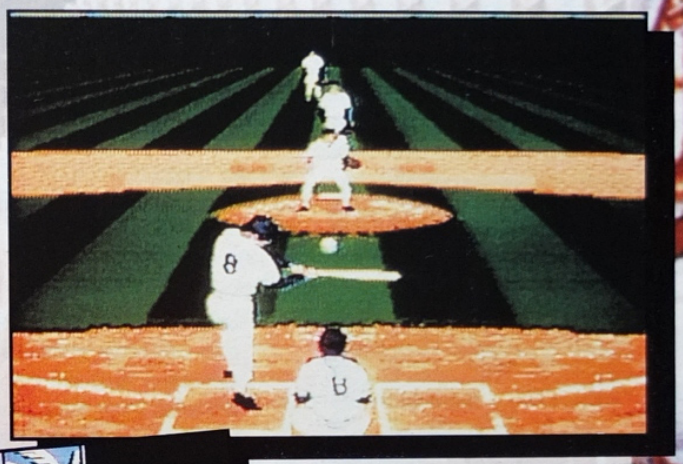
WORLD CUP USA 94
MEGADRIVE / US GOLD

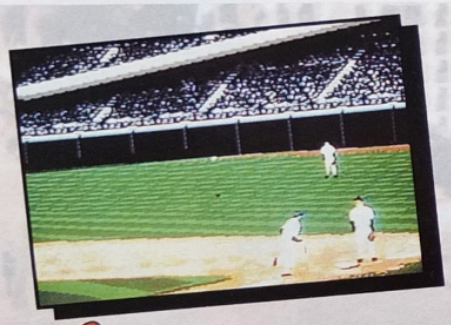
"Affreux ! Affreux !"... Combien de déçus du dernier match de l'équipe de France au Parc des Princes vont acheter cette cartouche qui reprend les 24 équipes sélectionnées pour la Coupe du Monde de foot aux USA ? Malgré le choix entre neuf stades différents, la possibilité de sauvegarder et de revoir les meilleures actions au ralenti, je doute que l'on avale une pillule au goût si amer. Pourtant, les programmeurs ont prévu un manuel et des instructions en français pour ceux qui le souhaitent. Est-ce là la preuve d'une certaine ironie de leur part ou d'une grande paranoïa de la mienne ?

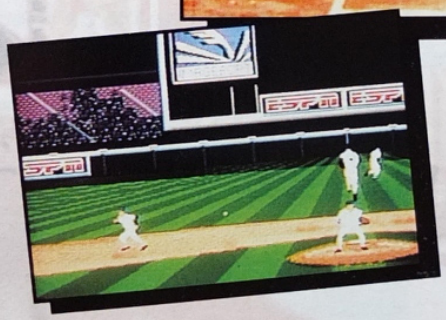
ESPN BASEBALL TONIGHT

MEGADRIVE & MEGA-CD / SONY IMAGESOFT

Amateurs de base-ball, vous risquez d'être déçus en lisant ces quelques lignes. Les Français ne s'intéressant que de façon sporadique au base-ball, deuxième sport national américain, la plupart des jeux de bat que nous avons vus sur le Salon ne sortiront probablement jamais dans l'hexagone, celui-ci y compris ; à moins que l'éditeur ne veuille tenter le coup... Le foot US marche apparemment davantage. Et encore !

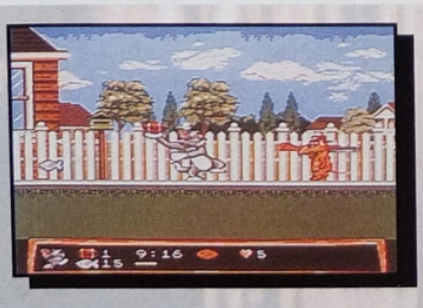






TOM & JERRY

MEGADRIVE / HI-TECH



Les deux acolytes du dessin animé, le chat et la souris, reviennent dans une toute nouvelle aventure remplie d'action. Deux joueurs peuvent choisir d'incarner l'un et l'autre des personnages pour aider leurs amis à se sortir de situations difficiles. Un jeu de plates-formes dont le scénario est directement issu du film du même nom.

BRUTAL

MEGA-CD / GAMETEK

Un jeu de baston qui semble sortir du lot, en attendant Mortal Kombat-CD. Brutal met en scène des animaux — lion, tigre, ours, panthère— férus d'arts martiaux, qui s'affrontent à tour de rôle, usant de techniques particulières. Les démonstrateurs de la machine AT&T (voir pages précédentes) s'exerçaient sur ce jeu qui paraît relativement amusant.

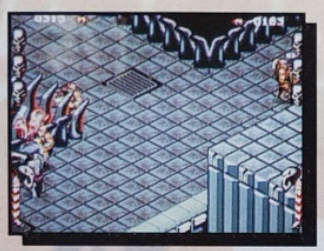
C.E.S. Las Vegas

MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE
MEGADRIVE / HI-TECH

Cinq puzzles à résoudre dans ce jeu à caractère très familial. Un ou deux joueurs font évoluer Mickey au travers de paysages et de mondes très "cartoon", tant sur le plan graphique que sonore. La souris mondialement connue rencontre Donald, Pluto et tous les autres caractères Disney, dans ce gentil jeu ayant pour cœur de cible les enfants en bas âge et leurs parents, naturellement.

SKELETON KREW
MEGADRIVE / CORE DESIGN

Une vue en 3-D isométrique pour ce beat them up dans lequel vous incarnez Spine, Joint ou Rib, trois membres de la troupe Hard Core. 18 zones de combat au total et 8 monstrueux boss de fins de niveau, après avoir traversé de nombreuses chambres froides, conduit des motos, des jet-ski, voire même un sous-marin. Seul ou à deux, vous n'avez qu'une véritable mission à remplir : buter tout ce qui bouge !

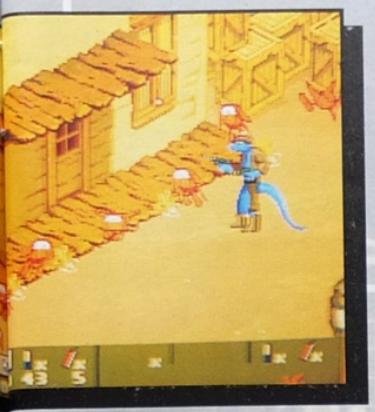


DICK VITALE'S "AWESOME BABY !"
MEGADRIVE / TENGEN

Une simulation de basket, comprenant des rotations pour quatre types de terrain différents entièrement en 3-D. Dick Vitale, célèbre coach américain, vous donnera tous les conseils possibles et imaginables quant aux tactiques à adopter pour faire une super saison. Plusieurs options pour les 32 équipes en présence, qu'il est possible de sélectionner pour un Tournoi, voire un cinq contre cinq.

INTERPLANETARY LIZARDS OF THE TEXAS PLAINS

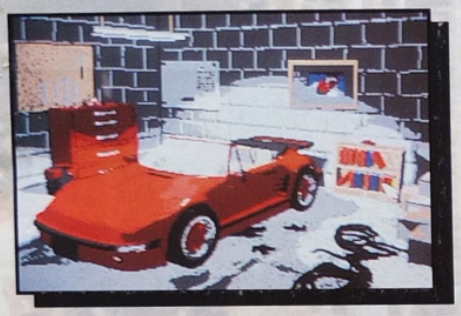
MEGADRIVE / TENGEN



Trois lézards originaires du Far-West d'une lointaine planète et donc habillés en cow-boys, pistolets à la ceinture ou Winchester à la main, sont les héros de ce jeu. Une vue de 3/4 donne une meilleure appréciation de l'action, qui se déroule sous les yeux d'un ou de deux joueurs. L'histoire débute dans le désert du Texas où leur vaisseau s'écrase, en 1850, premier niveau des six prévus. Doc, Rattler et Tumbleweed n'ont qu'un souhait : retourner sur leur monde d'origine. Mais la route est longue...

EUROPEAN RACERS

MEGA-CD / REVELL CD



Vous avez toujours rêvé de conduire votre propre Lamborghini Countach, Porsche 911 Slant Nose, NAZCA M12 ou Bugatti EB 110 ? C'est chose possible avec ce jeu dans lequel vous vous lancez à l'attaque des routes européennes. De la 3-D pure et dure, pour des visites speed en Autriche, Sicile, Espagne et Allemagne, en plus d'une vingtaine de minutes de séquence animée.

ANOTHER WORLD

MEGA-CD / INTERPLAY

Pas de variation par rapport à la version Megadrive, excepté, bien sûr, la bande-son, qui est extraordinaire. Le jeu reprend la même aventure, vécue par un certain professeur happé un jour de tonnerre par un cyclotron de son invention. La version 3DO était même présente lors de notre venue, avec des graphismes à tomber par terre (notamment les grottes de Lascaux en arrière-plan dans le niveau de la caverne).

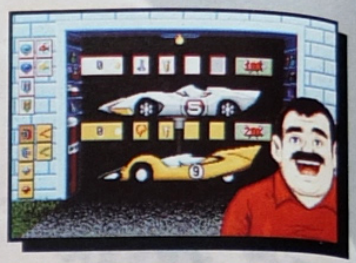
Jeudi 6 Janvier

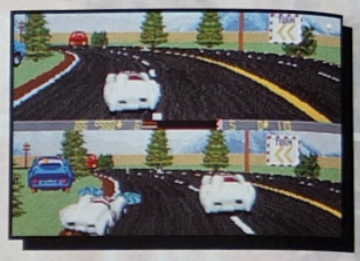
16 heures à 18 heures - fermeture du Salon - Les pieds commencent déjà à chauffer et pourtant, il nous reste un nombre impressionnant de produits à voir. Avant de s'attaquer aux "gros" éditeurs, nous décidons de passer de la Megadrive au Mega-CD. Quelques chiffres avant tout : selon Sega, les ventes de la Genesis aux States furent cinq fois supérieures à celles de la concurrence, idem côté cartouches. Rien à voir cependant avec le Mega-CD qui fait toute la fierté du géant japonais puisque Sega of America détient plus de 90% du marché CD-Rom US avec ce produit. De plus, 150 titres sont prévus d'ici la fin de l'année 94 sur ce support, dont Jurassic Park, Tomcat Alley, et, why not, Virtua Racing. D'autant que Sega s'est récemment installé à Beverly Hills pour développer plus de softs en étroite collaboration avec Hollywood. En attendant, voici le descriptif des jeux CD visibles sur les stands de ce CES.

C.E.S. Las Vegas

SPEED RACER : THE CHALLENGE OF RACER X
MEGADRIVE / ACCOLADE

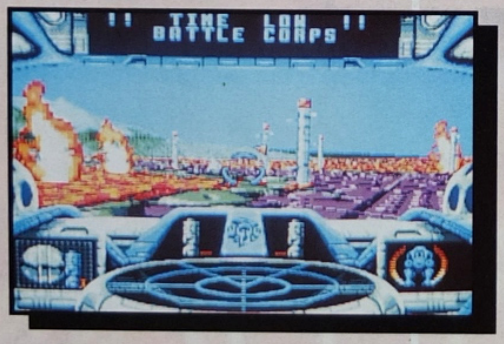
Tiré d'un dessin animé américain montré deux fois par jour sur MTV, le joueur incarne, au choix, le courageux Speed Racer dans son Mach 5, héros de 17 ans de la série, ou Racer X au volant de son bolide, le Shooting Star. Six circuits à la difficulté progressive, tirés eux aussi de l'animation, avec la possibilité de s'affronter à deux simultanément ou de jouer contre le Captain Terror, Snake Oiler et le Gang des Assassins.





BATTLE CORPS
MEGA-CD / CORE DESIGN

Rotations, zooms et 3-D pour ce jeu de tir dans lequel vous dirigez un tank, un BAM (Bipedal Attack Machines) ultra-sophistiqué. À l'intérieur de la bête, vous devez parer toutes les attaques des envoyés de la BioMechanical Incorporated sur quatre lunes différentes aux paysages fabuleux. Plus de trente missions pour ce Thunderhawk terrestre très attendu.



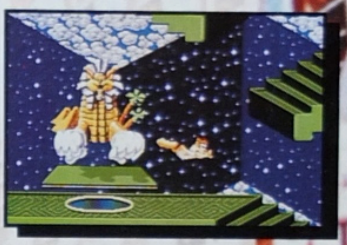
EXOSQUAD
MEGADRIVE / PLAYMATES

Sorte de shoot them up futuriste, d'un genre particulier puisqu'offrant la possibilité à quatre joueurs de prendre part à l'action de manière coopérative (deux joueurs contrôlant un même robot) ou non. Choix entre trois "ExoTrooper" dès le début de la partie, pour une aventure sur cinq niveaux différents. ça cartonne dans tous les sens et les planètes volent sous les coups de boutoir de ces transformers géants aux armes ultra-puissantes. De beaux graphismes et une animation fluide pour le peu que nous en avons vu. Tiré d'un cartoon des studios Universal, ce jeu promet d'en séduire plus d'un.

JUGGERNAUTS THE NEW BREED
MEGADRIVE / ACCOLADE

Voilà de la baston peu commune puisque mettant en scène des personnages "designés" à partir des ordinateurs Silicon Graphics, avec des mouvements et des coups spéciaux qui promettent d'en surprendre plus d'un. Huit combattants séparés en deux équipes appelées Matrix Alpha (les super-héros) et Overlord (les super-vilains). Tous ont subi des transformations génétiques, à leur insu parfois, pour un gain de puissance ou d'agilité. Un prochain Zapping vous en apprendra beaucoup plus, rassurez-vous !

BUBSY II
MEGADRIVE / ACCOLADE



Le chat Bubsy vient à peine de faire sa première apparition télévisée, le jour de Thanksgiving aux États-Unis (premier dessin animé sur les treize annoncés), que la suite de Bubsy : "Claws Encounters of the Furred Kind" nous est présentée. L'histoire : Bubsy doit retrouver ses deux neveux (des jumeaux) en parcourant près de cinq niveaux variés (de l'Égypte à la fête foraine) en plus d'une douzaine de stages-bonus originaux et amusants. Des graphismes très soignés à première vue, tout comme la bande-son. Probablement l'un des meilleurs jeux de plates-formes de cette année 94 !

BARKLEY SHUT UP AND JAM !
MEGADRIVE / ACCOLADE

16 joueurs en provenance du voisinage de "Sir" Charles, pour des 2-on-2 sur un terrain classique ou six backgrounds de la rue, au choix. Une vue de profil pour une bonne appréciation du jeu et une meilleure vision des démarches à suivre, des tactiques à adopter. Préparez-vous à "slammer" à tout va, à moins que vous ne réussissiez à casser le panier dans un excès de rage...

Vendredi 7 Janvier

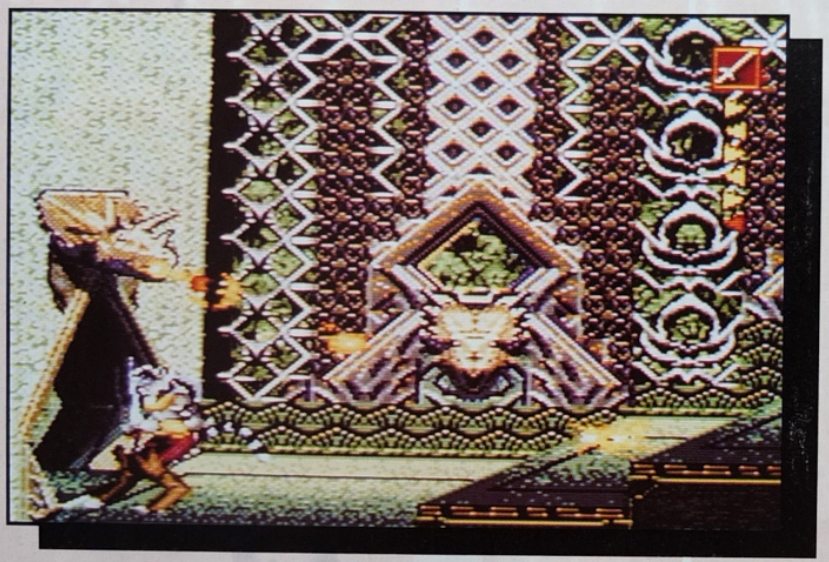
8 heures 30 - Après avoir passé une bonne partie de la nuit à perdre nos dollars, assis à l'une des tables de Black Jack du Caesar's, les pieds quelque peu reposés, nous voilà de retour au Salon pour une journée plus longue d'une heure au moins par rapport à la veille (ouverture à 10 heures tapantes, je vous le rappelle). Outre la soirée CAPCOM prévue vers 19 heures ce jour, trois rendez-vous importants nous attendent. À commencer par un petit déjeûner offert par les représentants d'Accolade dans une suite du Desert Inn, situé non loin du CES, sur le Las Vegas Bld.. Pendant une bonne partie de la matinée, les programmeurs des principaux titres que cet éditeur, créé voilà neuf ans par un ancien fondateur d'Activision, Alan Miller, souhaite lancer sur le marché cette année, nous décrirent des futurs hits tels que Bubsy II, Fireteam Rogue et The Juggernauts. Sans compter les jeux de sport de la nouvelle branche "SPORT ACCOLADE", qui vient de voir le jour et qui possède les licences de jeux soutenus par des athlètes comme Jack Nicklaus (golf), Charles Barkley (basket), Brett Hull (hockey) et Pelé (foot).

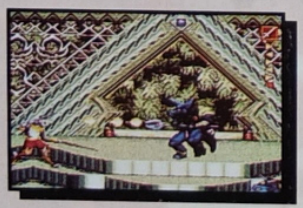
C.E.S. Las Vegas

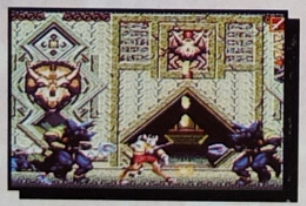
REPORT

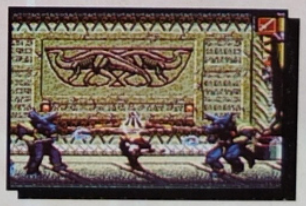
FIRETEAM ROGUE
MEGADRIVE / ACCOLADE

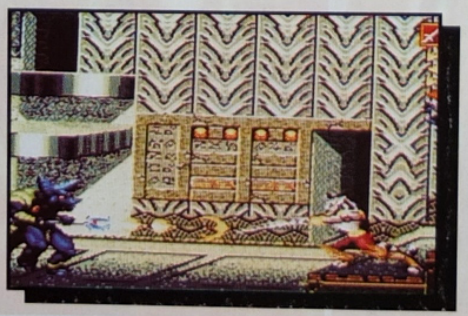
Un jeu de rôles exceptionnel aux dires des programmeurs, car nous n'avons pu en voir que quelques illustrations, prometteuses il est vrai. Tout se déroulera dans l'espace, où une équipe de quatre membres soudés, avec leurs spécialisations ainsi que des qualités propres, parcourent les planètes dans le but de contrer les Forces Noires d'Umbra, autrement dit le Mal et ses envoyés.









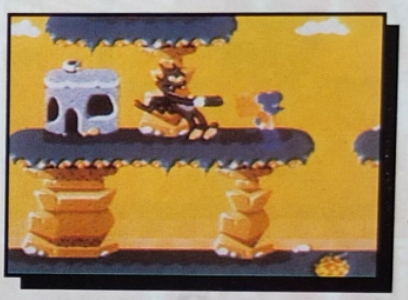


THE JUNGLE BOOK
ALIAS LE LIVRE DE LA JUNGLE
MEGADRIVE / VIRGIN

Des graphismes tout droit sortis du long métrage Disney, comme la bande-son avec son célèbre "Look for the bare necessities, the simple bare necessities...". Encore plus surprenant : l'animation. Si Aladdin avait déjà reçu tous les suffrages pour son héros plus vrai que nature, on peut affirmer que l'animation de Mowgli est encore mieux réussie ! Du jamais vu. Ce jeu de plates-formes devrait sortir dans le courant de l'été et il me tarde d'en parcourir les différents niveaux, qui reprennent le fil conducteur du film, évidemment.

ITCHY & SCRATCHY
MEGADRIVE / ARENA

La série animée préférée de la famille la plus barge des États-Unis, j'ai nommé les Simpson's, met en scène un chat et une souris dans un style Tom et Jerry version gore. Ils se découpent, se charcutent et se piègent mutuellement dans un bain de sang qui fait habituellement éclater de rire Bart et Lisa. Un jeu qui promet !



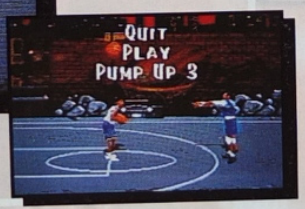
VIRTUAL BART
MEGADRIVE / ACCLAIM

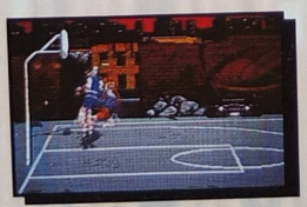
Première cartouche de 16 Mb pour le plus mauvais garçon de Springfield, qui vient d'activer une machine créant un univers totalement virtuel, présentée lors d'une exposition dans le hall du collège. Bart se met alors à voyager dans des mondes aussi variés que l'ère du Jurassique ou l'univers apocalyptique de Mad Max. Il change d'apparence physique en fonction du lieu et de l'action, et devra sortir vainqueur de plusieurs épreuves en 3-D pour revenir au monde réel.

JAMMIT

MEGADRIVE / VIRGIN

Le "streetball", vous connaissez ? Il s'agit du basket de la rue, avec ses règles propres et parfois différentes du basket traditionnel. Eh bien, tel est le thème de Jammit, avec sa sélection entre trois joueurs au départ et deux types de jeu, Tournoi ou 1-contre-1. Des protagonistes digitalisés, dont le seul objectif est d'échapper au juge en gagnant un maximum de dollars pour battre The Judge, un Boss de fin redoutable. Une affaire à suivre, d'ici au mois de juin prochain.





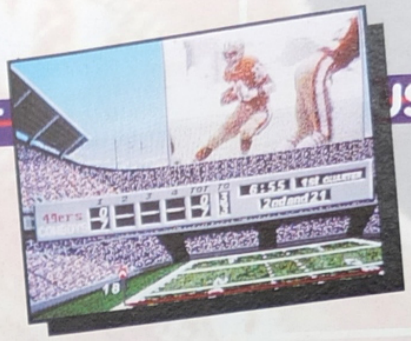
Vendredi 7 Janvier

12 heures - Les petits pains d'Accolade engloutis, c'est sur le stand de Virgin Interactive Entertainment que nous nous rendons. Que de news ! Commençons par celles que nous n'avons pu voir : Another World part. 2 ; Heart of the Alien sur Mega-CD, dans lequel le joueur incarne le Buddy du premier épisode ; Disney's, The Lion King sur Megadrive, toujours en étroite collaboration avec les studios du même nom, le film devant sortir sur les écrans américains courant août, et un probable Seventh Guest sur Mega-CD, produit PC à l'origine, tout en images digits et en Full Motion.

15 heures - Dernier "appointment" chez Acclaim, avec le président d'Acclaim Europe, Rod Cousens. De nombreux jeux en préparation, dont le fameux Mortal Kombat 2 prévu pour le 13 septembre prochain et une méga-promo pour NBA Jam. Et puis il y a la nouvelle technique de "capture vidéo" de l'éditeur, pour une meilleure résolution de l'image dans les jeux. Un bout de film d'Alien Trilogy sur CD-Rom PC était aussi montré, tout en images de synthèse. On espère que la future Saturn nous offrira un aussi beau spectacle ! Mais n'oublions pas les autres titres de ce Salon comme Itchy & Scratchy et Virtual Bart sur Megadrive.

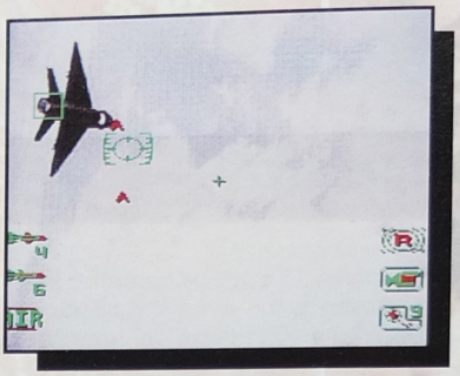
C.E.S. Las Vegas

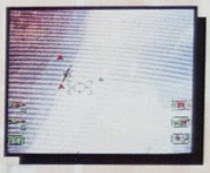
REPORT



TOMCAT ALLEY
MEGA-CD / SEGA

Voici le premier jeu Mega-CD utilisant des séquences filmées de vol d'avions de combat. Le joueur prend place dans le cockpit d'un F14-X Tomcat, avion de chasse surarmé. Il joue le rôle d'un officier responsable de la défense du territoire qui reste à l'écoute permanente des hommes de sol, de véritables acteurs pour l'occasion. Toute l'action se passe en temps réel et les sept missions contre Alexi Povich, pilote renégat de la flotte aérienne russe, réservent de nombreuses surprises pas toujours agréables aux passionnés.





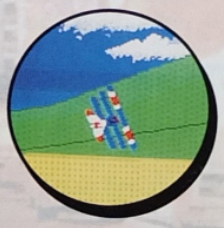
Le stand

NFL'S GREATEST
MEGA-CD / SEGA

Jeu de foot américain, avec de nombreuses séquences filmées tirées des meilleurs matchs de la saison passée. Le ou les joueurs bénéficieront d'une vue de dessus pour bien apprécier l'action. Beaucoup de zooms et le choix entre une dizaine de stratégies différentes. De nouveaux adeptes de ce sport en perspective ? Pourquoi pas ?

RACING ACE
MEGA-CD / SEGA

De beaux combats aériens en 3-D, avec des avions d'avant la seconde guerre mondiale dans ce jeu. De votre cockpit, vous voyez des paysages verdoyants qui ressemblent à notre Normandie nationale comme deux gouttes d'eau. Il semblerait que le joueur puisse changer de vue à la manière de Virtua Racing. Quoiqu'il en soit, les perspectives paraissent respectées avec exactitude et nous brûlons d'en savoir plus.



SUB-TERRANIA
MEGADRIVE / SEGA

Une quantité incroyable de combats, dans des graphismes à rendre épileptiques les plus acharnés d'entre nous, avec ce jeu se déroulant au plus profond d'une mine attaquée par des aliens. L'action se situe sur une planète éloignée ressemblant à du gruyère à cause des trop nombreuses exploitations. Le joueur n'a qu'une seule mission : sauver les colons et sa peau tant que c'est possible !

KAWASAKI SUPERBIKES
GAME GEAR / SEGA

125, 250 ou 500 cm3 ? Le Bol d'Or, ça vous fascine ? Les épreuves de vitesse sur deux roues sont désormais à portée de Game Gear, avec ce jeu réunissant toutes les compétitions de gros cubes dans le monde. Un conseil : la combinaison rembourrée est fortement recommandée en cas de chute à 230 km/h

Sega

Samedi 8 Janvier

9 heures - Fort heureusement, le marathon est sur le point de se terminer, car les ampoules aux pieds nous font horriblement souffrir. Dernière ligne droite pour deux testeurs qui viennent de passer une petite soirée CAPCOM sympa - peu d'infos à part Magical Quest sur Megadrive - et d'engloutir un monstrueux petit déjeuner : œufs, bacon, fromage blanc, gaufres avec du sirop d'érable et des myrtilles tièdes, toutes sortes de fruits, y compris des fruits de mer, chocolat chaud et jus d'orange frais. Sans omettre les deux coupes de champagne gracieusement offertes pour le brunch du samedi... L'estomac un peu lourd, nous nous retrouvons devant l'entrée du stand Sega surmontée d'un Sonic géant. Les quatre bornes Virtua Formula nous tendent leurs volants mais nous résistons vaillamment à cette agression virtuelle, le travail avant tout ! À commencer par le Mega-CD, sachant que Sega a vendu près d'un million de consoles et plus de trois millions de disques en 1993, espérant faire mieux pour l'année à venir. Viendront ensuite les nouveautés Megadrive et Game Gear (4 millions d'unités achetées en 93 aux USA pour une part de marché qui dépasse les 57%, soit plus que la Game Boy !)

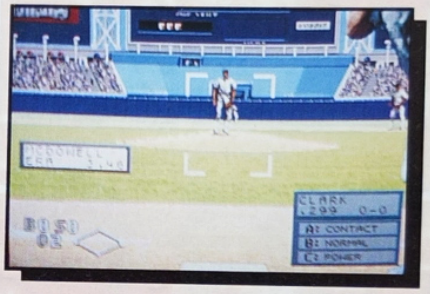
C.E.S. Las Vegas

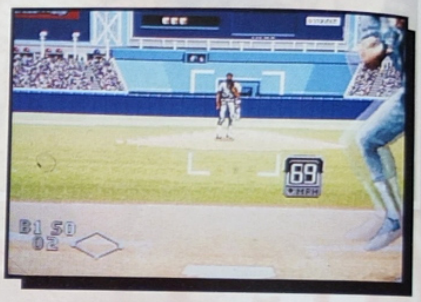
NBA ACTION '94
MEGADRIVE / SEGA

Avant-dernier jeu de basket de ce CES, ayant pour star principale Marv Albert, célèbre commentateur sportif de la NBC Television. 27 équipes et la possibilité de "dunker" de 14 manières différentes, quel que soit le mode de jeu choisi parmi les quatre proposés : exhibition, all-star game, playoffs et saison. L'ensemble étant réuni dans une cartouche de 16 Mb.

WORLD SERIES BASEBALL
MEGADRIVE / SEGA

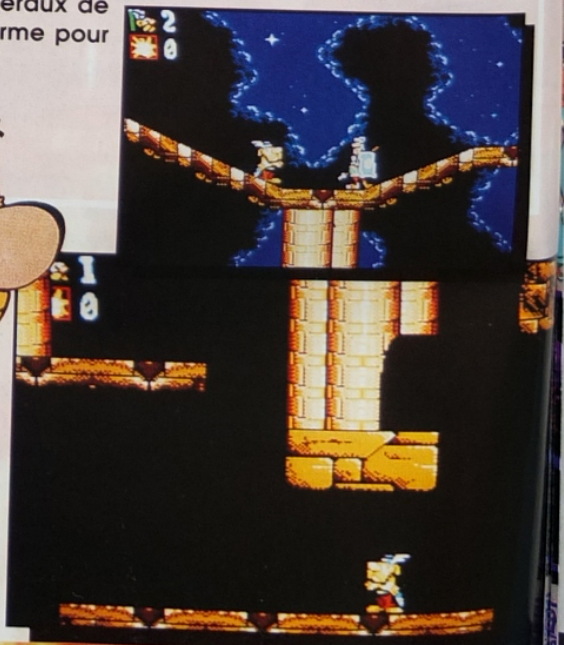
Je vous ai déjà relaté les problèmes rencontrés par ce sport auprès du public français. Malgré tout, Sega prévoit de sortir un jeu ayant reçu l'aval, pour la première fois semble-t-il, de la Major League Baseball et de la Major League Baseball Players Association. Une trentaine d'équipes, avec leurs stats de l'année écoulée, soit au total 700 sportifs de haut niveau à votre service. Possibilité de sauvegarde, heureusement !

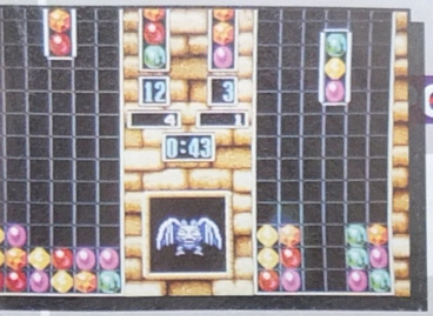




ASTERIX AND THE GREAT RESCUE
GAME GEAR / SEGA

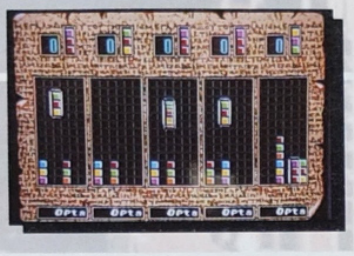
Une nouvelle aventure de notre petit héros national sur la portable Sega est annoncée. Sur 6 niveaux séparés en 50 sous-niveaux, il devra se défaire des Romains, aidé de son compagnon de toujours, Obélix, et réussir à sauver deux amis kidnappés par les généraux de César. De la bonne plate-forme pour très bientôt.





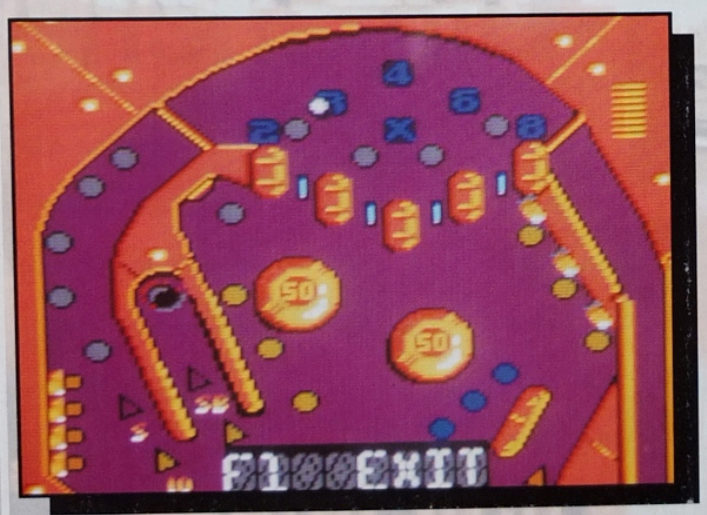
COLUMNS III
MEGADRIVE / SEGA

L'un des plus anciens jeux de réflexion Sega, au principe simple (aligner des blocs à l'horizontale, verticale ou diagonale) mais redoutablement efficace. Qui ne s'y est jamais essayé ? Dans cette version, il est possible de s'y atteler seul comme... à cinq simultanément. Je vous rassure tout de suite, le jeu reste très visible !



PINBALL WIZARD
GAME GEAR / DOMARK

Enfin un jeu de flipper sur GG ! Quelques tableaux sympas et la possibilité de jouer à plusieurs l'un après l'autre. L'inertie de la boule semble respectée, ce qui augmente grandement la jouabilité. Disponibilité d'ici au mois de juillet prochain.



SCRATCH GOLF
GAME GEAR / SEGA

Dans la lignée des PGA, Scratch Golf paraît tout aussi facile d'accès, pour les passionnés comme pour les amateurs. Des vues aériennes avec énormément de relief feront sans doute la différence. Beaucoup de contraste dans les couleurs pour une meilleure estimation de l'action et de nombreuses épreuves variées.

Samedi 8 Janvier

17 heures -Une heure avant la fermeture du Salon, nous décidons de quitter cet endroit quelque peu magique. Avec des regrets, sachant que ce type d'expérience n'a lieu qu'une fois par an si l'on excepte Chicago. Les valises sont à préparer. Nous prévoyons déjà de nous répartir les presse-kits (dossiers de presse) qui alourdissent singulièrement les bagages. De retour à l'hôtel, nous nous dirigeons vers la galerie marchande au plafond changeant (ciel nuagé peint, qui évolue à la manière d'un vrai, grâce à des effets de lumière). Dans la boutique Warner, nous achetons deux, trois souvenirs (T-shirts, sacs, etc.) qui devraient ravir nos proches lors de notre retour prévu pour lundi matin (9 heures de décalage et 12 heures de vol, ne l'oublions pas).

C.E.S. Las Vegas

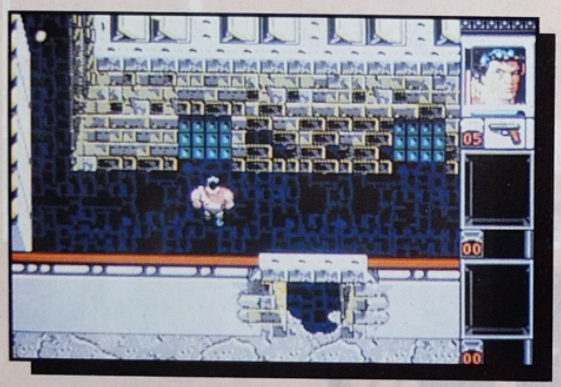
REP

NBA BASKETBALL
GAME GEAR / SEGA

Dernier jeu de basket présenté lors de ce Salon. Je viens de terminer le test de NBA Jam sur cette même console et les softs de basket US commencent sérieusement à me prendre la tête. Que dire, si ce n'est que le joueur bénéficie d'une vue de profil légèrement surélevée, et qu'il peut choisir entre une trentaine d'équipes comprenant des joueurs professionnels qui savent définitivement jouer au basket !?

SHADOWRUN
MEGADRIVE / SEGA

Préparez-vous à entrer dans l'univers de Shadowrun ("l'ombre fuyante") en l'an 2053 A.D.. Trois mondes en 3-D, de la jungle urbaine de Seattle à une planète éloignée du système solaire, pour ce jeu de rôles dans lequel le joueur peut composer une équipe de dix Shadowrunners, qu'il achète au fur et à mesure de l'action. Du grand art à première vue, un scénario soigné et de longues heures de stress devant l'écran à prévoir pour le début de cet été.



Dimanche 9 Janvier

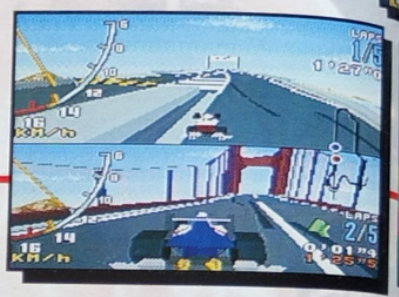
15 heures - Confortablement assis dans le Boeing 767 à côté d'un dénommé Seb, du magazine Joystick dit "bâton de joie", c'est l'heure du bilan. Dans six heures, nous serons de retour à Paris (on sait déjà qu'il pleut !) et, alors que j'approche du sommeil paradoxal, devant effectuer la transition Caesar's Palace / Rédaction du 103, bd MacDonald, quelques images me reviennent à l'esprit... Comme celle de la déesse du stand Data East, avec sa tenue sexy à souhait en train de jouer au snooker (les boules ne frémissaient pas que sur la table), ou encore des jolies frimousses de Chun-Li et Kami, les deux héroïnes de "Super Street Fighter", rencontrées lors de la soirée CAPCOM. Ma seule consolation : les quelques pellicules se trouvant dans le sac à mes pieds, qui m'évitent de rentrer avec la queue totalement entre les jambes...

LISTE DES JEUX CITÉS DANS NOTRE REPORTAGE "CES LAS VEGAS"

TITRE DU JEU	ÉDITEUR	CONSOLE	GENRE
ANOTHER WORLD	INTERPLAY	MEGA-CD	AVENTURE
ASTÉRIX & THE GREAT RESCUE	SEGA	GAME GEAR	PLATE-FORME
BARKLEY	ACCOLADE	MEGADRIVE	SPORT
BATTLE CORPS	CORE DESIGN	MEGA-CD	ACTION
BEAUTY AND THE BEAST	SUNSOFT	MEGADRIVE	PLATE-FORME
BEAVIS & BUTTHEAD	VIACOM	MEGADRIVE	AVENTURE
BRUTAL	GAMETEK	MEGA-CD	BASTON
BUBSY II	ACCOLADE	MEGADRIVE	PLATE-FORME
COLUMNS III	SEGA	MEGADRIVE	RÉFLEXION
DICK VITALE'S	TENGEN	MEGADRIVE	SPORT
ESPN BASEBALL	SONY	MD &MCD	SPORT
EUROPEAN RACERS	REVELL CD	MEGA-CD	SPORT
EXOSQUAD	PLAYMATES	MEGADRIVE	ACTION
FATAL FURY 2	TAKARA	MEGADRIVE	BASTON
FIRETEAM ROGUE	ACCOLADE	MEGADRIVE	AVENTURE
HIGH SEAS HAVOC	DATA EAST	MEGADRIVE	PLATE-FORME
INTERPLANETARY LIZARDS	TENGEN	MEGADRIVE	ACTION
ITCHY & SCRATCHY	ACCLAIM	MEGADRIVE	PLATE-FORME
JAMMIT	VIRGIN	MEGADRIVE	SPORT
JOE & MAC	TAKARA	MEGADRIVE	PLATE-FORME
JUGGERNAUTS	ACCOLADE	MEGADRIVE	BASTON
KAWASAKI SUPERBIKES	SEGA	GAME GEAR	SPORT
KING OF THE MONSTERS 2	TAKARA	MEGADRIVE	BASTON
MAGICAL QUEST	CAPCOM	MEGADRIVE	PLATE-FORME
MARIO ANDRETTI	ELECTRONIC ARTS	MEGADRIVE	SPORT
MARKO'S MAGIC SOCCER	DOMARK	MEGADRIVE	AVENTURE
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	HI-TECH	MEGADRIVE	RÉFLEXION
MY PAINT	SADDLEBACK GRAPHICS	MEGA-CD	RÉFLEXION
NBA ACTION '94	SEGA	MEGADRIVE	SPORT
NBA BASKETBALL	SEGA	GAME GEAR	SPORT
NFL'S GREATEST	SEGA	MEGA-CD	SPORT
PINBALL WIZARD	SEGA	GAME GEAR	ACTION
RACING ACE	SEGA	MEGA-CD	ACTION
RISE OF THE ROBOTS	ABSOLUTE	MD & MCD	BASTON
ROCKO'S MODERN LIFE	VIACOM	MEGADRIVE	RÉFLEXION
SCRATCH GOLF	SEGA	GAME GEAR	SPORT
SHADOWRUN	SEGA	MEGADRIVE	AVENTURE
SKELETON KREW	CORE DESIGN	MEGADRIVE	ACTION
SNOW WHITE	ASC	MEGADRIVE	PLATE-FORME
SPEED RACER	ACCOLADE	MEGADRIVE	ACTION
STAR TREK	PLAYMATES	MEGADRIVE	AVENTURE
SUB-TERRANIA	SEGA	MEGADRIVE	ACTION
THE JUNGLE BOOK	VIRGIN	MEGADRIVE	PLATE-FORME
TOMCAT ALLEY	SEGA	MEGA-CD	ACTION
TOM & JERRY	HI-TECH	MEGADRIVE	PLATE-FORME
TOP GEAR 2	VIC TOKAI	MEGADRIVE	SPORT
VIRTUAL BART	ACCLAIM	MEGADRIVE	PLATE-FORME
WORLD CUP USA '94	US GOLD	MEGADRIVE	SPORT
WORLD HEROES	SUNSOFT	MEGADRIVE	BASTON
WORLD SERIES BASEBALL	SEGA	MEGADRIVE	SPORT

C.E.S. Las Vegas

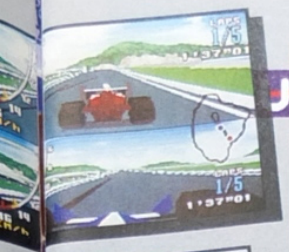
QUE PENSER DE CE CES ? QUELLES CONCLUSIONS EN TIRER ? L'ORACLE A-T-IL DONNÉ SUFFISAMMENT D'INDICES NOUS PERMETTANT DE DEVINER LE FUTUR PROCHE COMME LOINTAIN EN MATIERE DE JEUX VIDÉO ? POUR MA PART, JE FUS À LA FOIS DÉÇU ET SURPRIS POUR LES QUELQUE RAISONS EXPLIQUÉES DANS CETTE PARTIE INTITULÉE "LA TARTE ET LE JACKPOT", LA CHERRY PIE CORRESPONDANT AU "MOINS" DU SALON, LE BANDIT MANCHOT AU "PLUS".



UN JETON POUR LE JACKPOT

Ce qui nous a le plus marqué lors de ce CES est un jeu Megadrive révolutionnaire de par ses composants, puisque la cartouche comprend le tout beau, tout nouveau SVP ou Sega Virtua Processor, l'équivalent d'un DSP. Vous vous en doutez, il s'agit de Virtua Racing. La course de F1 la plus réaliste jamais vue sur console jusqu'alors ! À peu de choses près, le possesseur de ce soft ressentira des sensations identiques à celles du jeu en Arcade. Quelques chiffres : 16 Mb pour un choix entre trois circuits, quatre vues différentes, tout en 3-D, des polygones et une impression de vitesse extrêmement bien rendue, comme l'inertie du véhicule qui subit la force de gravitation terrestre telle qu'elle devrait être lors d'un Grand Prix de France. Dernier petit détail : il est possible de jouer à deux simultanément évidemment. Nous sommes vraiment tombés à la renverse en prenant quelques clichés de ce futur hit (sortie prévue en juin prochain). Nous aurions aimé y jouer davantage et ainsi prendre de meilleures photos, mais Sega France se refuse autrement que virtuellement à nous prêter le jeu en exclusivité, pour vous, lecteurs adorés, et ça, malgré notre insistance. Vraiment dommage ! Autre chose, une rumeur ferait état d'un éventuel volant (voir photo), pour un rendu plus saisissant encore. La branche française du groupe ne sait pas ce qu'il en est réellement, et vous en saurez davantage d'ici deux ou trois mois. Une chose sûre, par contre, est le prix de vente de la cartouche : 100$ aux États-Unis, 890 F en France. Une somme justifiée ? Personnellement, je ne crois pas. Cela correspond au prix de vente de certains jeux Néo Géo en provenance directe de l'Arcade. Tous, ici, à la Rédaction, nous attendons d'en savoir plus pour vous informer et conseiller le mieux possible.

La tarte et



UNE CERISE AU GOUT BIEN AMER

La part de tarte revient au stand Konami dont nous attendions quelques nouveautés sympas, et qui nous a franchement déçus. Rien en fait, excepté un jeu de basket, encore un, appelé Double Dribble et qui, apparemment, n'apporte rien de nouveau au genre. Malgré les déclarations de l'un des représentants de l'éditeur, "Une année 94 pleine de tortues !", le stand, bien que relativement vaste par rapport à d'autres, ne cachait aucune surprise merveilleuse. Autant sur Super Nintendo que sur Megadrive. Autre fait déroutant de ce Winter CES, le manque d'originalité, de nouveautés vraiment marquantes. Des jeux, toujours des jeux dont on arrive presque à savoir au premier coup d'œil s'ils promettent d'être intéressants ou non. Pour résumer simplement, les hôtels, gigantesques et magnifiques, nous ont plus impressionnés que le Salon en lui-même. Selon certains, il s'agirait d'être patient jusqu'au prochain CES de Chicago. Un, voire plusieurs coups d'éclat, sont attendus, tel que la présentation de la Saturn. Aaaaaah, tester des jeux Saturn !!!!

REPORTAGE RÉALISÉ PAR BENJI

Les illustrations de ce dossier sont © Disney, © Warner, et © Les Éditions Albert-René.

le jackpot

les secrets...

Les trucs et astuces pour nos chers jeux vidéo sont nombreux, et tous les mois, nous vous faisons bénéficier des efforts acharnés de toute l'équipe pour trouver de nouveaux codes, vous donner des conseils de jeux, etc. Mais vous aussi, vous êtes très forts et nombre d'entre vous nous ont déjà envoyé leurs astuces, gagnant ainsi l'un des nombreux cadeaux Sonic : tee-shirt, trousse, ceinture, casquette, pin's, sac, etc. Comment faire ? Pour chaque astuce (à condition qu'elle soit originale et qu'elle soit juste), prenez un bout de papier, inscrivez-la dessus lisiblement, en n'oubliant pas de mentionner clairement le titre du jeu, le modèle de console utilisée, et bien sûr vos coordonnées personnelles. Renvoyez-nous le tout sous enveloppe timbrée à l'adresse suivante :

LES SECRETS DE MEGA FORCE,
103, boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

PRINCE OF PERSIA

GAME GEAR

• Voici quelques codes de niveaux :

Niveau 5 : **HGFIDN**
Niveau 6 : **IFGIDO**
Niveau 7 : **MIMLGC**

SILPHEED

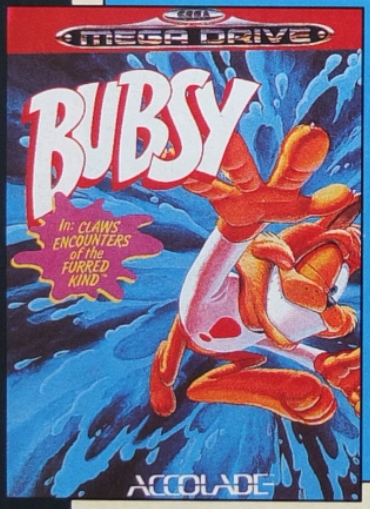
MEGA-CD

• Quand il ne vous reste plus qu'un crédit, attendez la démo de départ, puis appuyez sur Droite, Haut, A, B, C, Gauche, Gauche, Bas, C, A et Start. Vous voici en possession de 10 crédits !

BUBSY

MEGADRIVE

• Voici la suite des codes d'accès de ce jeu... (MIAOU !!!!!)



Niveau 6 : **JMDKRK**
Niveau 7 : **STGRTN**
Niveau 8 : **SBBSHC**
Niveau 9 : **DBKRRB**
Niveau 10 : **MSFCTS**
Niveau 11 : **KMGRBS**
Niveau 12 : **SLJMBG**
Niveau 13 : **TGRTVN**
Niveau 14 : **CCLDSL**
Niveau 15 : **BTCLMB**
Niveau 16 : **STCJDH**

COLUMNS

GAME GEAR

• En mode "Flash", portez la hauteur à 9. Commencez la partie (peu importe le niveau de difficulté choisi) puis faites exprès de perdre. La fin de la démo du mode "Flash" se trouvera changée alors par cette manipulation.

JAMES BOND : THE DUEL

MASTER SYSTEM

• À l'écran de présentation, branchez votre deuxième pad et appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2 ainsi que sur la diagonale BAS-GAUCHE de la croix multidirectionnelle. Saisissez ensuite votre première manette et appuyez sur le bouton 1. Il ne vous reste plus qu'à choisir votre niveau...

MIDNIGHT RESISTANCE

MEGADRIVE

• À la page de présentation, appuyez sur A, B, C et Start en même temps ; vous arriverez directement au deuxième niveau. Ensuite, réappuyez sur A, B, C et Start en même temps et vous irez au troisième niveau, etc., jusqu'au dernier niveau.

PRO ACTION REPLAY

Vous connaissez tous l'existence de cet accessoire particulier qu'est l'Action Replay. Pas de précautions particulières pour faire marcher les codes que nous vous donnons ci-après (en respectant toutefois scrupuleusement les conseils d'utilisation fournis avec l'appareil), si ce n'est de positionner l'interrupteur sur "Recherche de codes" pour entrer ceux de ce mois, puis de démarrer le jeu, et à la page de présentation du jeu, de le replacer ensuite sur la position "Active".

ECCO LE DAUPHIN

Invincibilité et transparence : **FFB7F.F0000**

DESERT STRIKE

– Armure = X fois 1 (0 à off) : **FFACD.D00XX**
– Capacité illimitée pour chaque arme ! : **00D55.A6002**
– Les Hellfires infligent 400 de dommages : **095FC.A0190**

HELLFIRE

Le premier 1-up donne la puissance maximum : **00260.85079**

MERCS

Énergie infinie : **00B09.44E71**

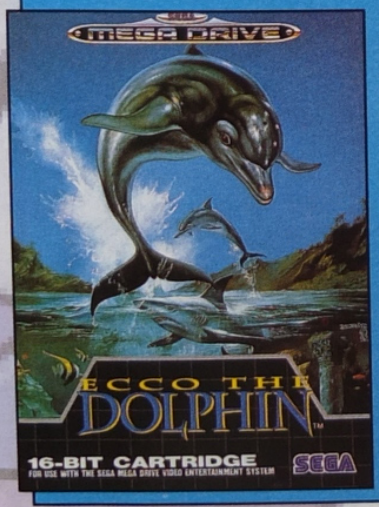
SIDE POCKET

Score multiplié par 100 : **FFC0A.200XX**

Y'S 3

Invincibilité : **FFE297.0027**

MEGADRIVE



les secrets ...

THUNDERFORCE III

MEGADRIVE

• À la page de présentation, faites A et Start pour accéder au menu. Voici un truc qui va vous permettre de recommencer au niveau où vous avez perdu. Lorsque le message Game Over apparaît, appuyez simultanément sur A, B, C et Start. Le jeu revient à la présentation. Lâchez Start puis appuyez à nouveau dessus, le tout sans avoir relâché les touches A, B, C. Le message Chapter 1 s'affiche. Poussez le joystick vers le haut 2 fois si vous aviez perdu au 2ème niveau, 3 fois pour le 3ème niveau, etc. Le message se transformera en Chapter 2, Chapter 3, lâchez toutes les touches et appuyez sur Start.

THE NINJA

MASTER SYSTEM

• Voici l'emplacement des parchemins secrets :

– 1er tableau : tuez le quatrième homme de pierre.

– 4e tableau : tirez dix fois dans le lion de pierre de gauche.

– 6e tableau : allez sur la première rive de gauche et touchez l'arbre du haut.

– 8e tableau : dans le deuxième jardin de droite, touchez le dernier arbre du haut et il apparaîtra.

– 9e tableau : il suffit de toucher le coin à droite en haut (attention, ne pas tuer le chef avant de l'avoir pris).

– 10e tableau : mettez-vous à droite de la 3e lanterne de pierre, tirez 3 fois, passez par la gauche puis par la droite, tuez Giokuvo et reposez-vous car c'est fini !

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

MEGADRIVE

• Pour accéder au niveau "Crazyard", il suffit de faire Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Droite et Gauche. La manipulation est à faire sur le logo "Konami" et si elle est bien exécutée, vous entendrez des cris.

STREET FIGHTER 2'

MEGADRIVE

• À la page de présentation, faites : Bas, Z, Haut, X, A, Y, B et C. Cette combinaison donnera à votre SF2' "normal" la vitesse du SF 2' Champion Edition !

SONIC 2

GAME GEAR

• Voici un truc pour se faire un maximum de vies... Au niveau 2 (Sky High Zone), à l'acte 2, il faut se laisser tomber sur la plate-forme du bas. Courez vers la gauche et mettez-vous en boule. Au moment où vous arriverez sur la télé avec une vie, appuyez sur un bouton, vous aurez alors une vie et la télé sera toujours là ! Avec un peu d'entraînement, on peut se faire jusqu'à une vingtaine de vies...

KLEIN Thomas a gagné le tee-shirt Sonic !

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

– Allo ? Electronics Arts ?
– Oui...
– Ben voilà, j'arrive pas à finir "FIFA" !
– Ah... Ben, c'est que vous êtes vraiment nul ! HAHA !
– Oouinnnn !...
– Bon, d'accord, voilà les codes...
– Merci !

Allemagne - Tournoi :	JG2WWG47
Allemagne - Tournoi :	JG2WWN51
Allemagne - Tournoi :	JG2WWT5Z9
Allemagne - Tournoi :	JG2WWVNZR
Allemagne - Tournoi - Éliminatoires :	JG2WWN09J
Allemagne - Tournoi - Éliminatoires :	JG2WW0511
Allemagne - Tournoi - Finale :	JG2WW45019
Étoiles E.A. - Tournoi - Éliminatoires :	3Q8CWDW2
Étoiles E.A. - Tournoi - Éliminatoires :	3Q8CW822
Étoiles E.A. - Tournoi - Finale :	3Q8CW822
Étoiles E.A. - Ligue :	NQDXWC4K
Étoiles E.A. - Ligue :	NQDXWHPVD
Étoiles E.A. - Ligue :	NQDXWM6QZ
Étoiles E.A. - Ligue :	NQDXWN6QFV
Étoiles E.A. - Ligue :	NQDXWQ6QQH
Étoiles E.A. - Ligue :	NQDXWTPQN0
Étoiles E.A. - Ligue :	NQDXWV6QNS2
Étoiles E.A. - Ligue :	NQDXWX6QNS0
Étoiles E.A. - Ligue :	NQDXWZPQNSG*
Étoiles E.A. - Ligue :	NQDXW26QNSMK
Étoiles E.A. - Ligue :	NQDXW36QNSNH
Étoiles E.A. - Ligue - Finale :	NQDXW56QNSNS2

MEGADRIVE

LE TELEFON 100% BASTON

A ma gauche, le champion toutes catégories, l'idole des foules,
le chouchou des dingues de castagne, l'impitoyable...

STREET FIGHTER 2'

Et à ma droite, mesdames et messieurs, le maestro du gnon,
le Mozart de la châtaigne, le virtuose du pain dans la tronche...

MORTAL KOMBAT

CONÇU PAR MEGAFORCE, DISPO 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, TARIF: 8.76 F l'appel + 2.19 F/mn

TOUJOURS PLUS DE CODES ACTION REPLAY !

TELEPHONE AU

36 706 707

les secrets ...

FLASHBACK

• Voici la totalité des codes de Flashback :

Mode Easy :
BETSY. STUDIO. TOHO. AKANE. INCBIN. CYGNUS.

Mode Normal :
DATA. MILORD. QUICKY. BIJOU. BUBLLE. CLIP. CYGNUS.

Mode Expert :
ACRTC. BLOB. STUN. MIMOLO. HECTOR. KAKIMA. CYGNUS.

MEGADRIVE

SHINOBI 3

• À l'écran de titre, mettez le curseur sur OPTIONS et appuyez sur START, puis allez sur l'option MUSIC et écoutez les musiques dans cet ordre avec le bouton B : HE RUNS, JAPONESQUE, SHINOBI WALK, SAKURA et GETUFU, vous entendrez alors un petit son. Sortez du menu OPTION et commencez le jeu. Vous êtes maintenant invincible !

MEGADRIVE

ROAD AVENGER

MEGA-CD

• Voici comment obtenir le Stage Select. Mettez-vous sur Start, mettez la manette vers le Haut pour aller dans les Options, puis appuyez sur Start. Dans les Options, faire 7 fois A et Start et pour finir, A... (ouf, j'y suis arrivé...).

SUPER MONACO GRAND PRIX II

GAME GEAR

• Un password pour voir la fin du jeu : **"CHAM-PION"**

SPEEDBALL 2

• Allez, un petit code ne se refuse jamais !
LCLI CWAF 06XE
ya3q 2bst -isl gGVC

MEGADRIVE

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
THE HYPERSTONE HEIST

• Lorsque le logo "Konami" apparaît, faites C, B, B, A, A, A, B et C. Un petit son devrait se faire entendre. Sur la page de présentation, faites A, B, B, C, C, C, B et A. Le même son devrait logiquement se faire entendre. Faites A et Start. Vous aurez alors la possibilité de choisir votre niveau de départ.

MEGADRIVE

Marc INNAVONG a gagné le Pin's Sonic !

GAME GENIE

Le Game Génie est un petit accessoire en vente partout, dont nous vous avons déjà parlé moult fois, et celui-ci s'enfiche entre vore console et une cartouche de jeu. En rentrant les codes que nous vous donnons (ou ceux donnés par le constructeur), vous pouvez ainsi modifier votre jeu avec des tas de vies, des munitions illimitées, etc., ou au contraire le "corser" en augmentant les difficultés.

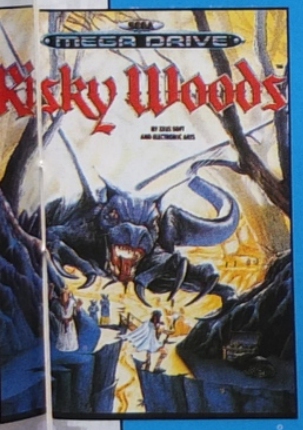
ROAD RASH 2 (MD)

– Le joueur 1 commence avec $100,000 : **CAST-ARM8**
– Le joueur 1 commence avec $250,000 : **ZAST-AC58**
– Le joueur 1 commence sans 1 centime ! : **AAST-AAD8**
– Le joueur 2 commence avec $100,000 : **CATA-ARMW**
– Le joueur 2 commence avec $250,000 : **ZATA-AC5W**
– Le joueur 2 commence sans 1 centime ! : **AATA-AADW**
– Le joueur 1 commence avec une 500cc "Panda" + 400 Shurikens : **AEST-AAEG**
– Le joueur 2 commence avec une 500cc "Panda" + 400 Shurikens : **AETA-AAD4**

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE (MD)

– Commencer avec 10 vies : **BJ5T-AAGW**

– Commencer avec 20 vies : **CT5T-AAGW**



RISKY WOODS (MD)

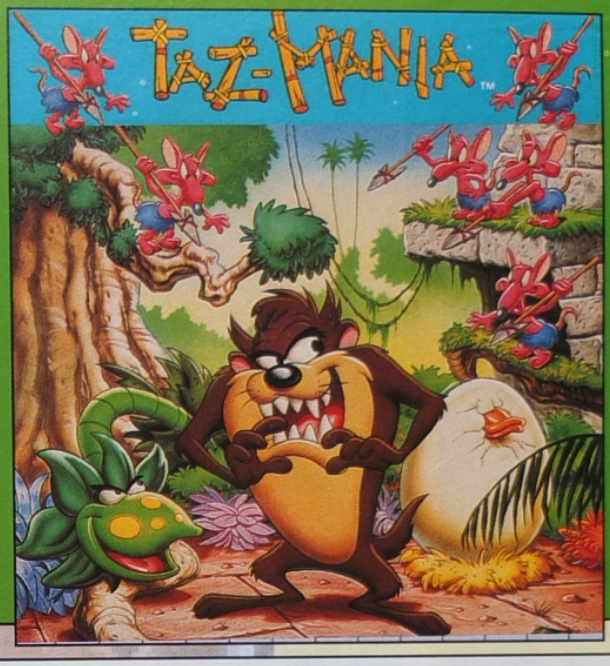
– Commencer au stage 2 : **CA8A-JA8G**
– Commencer au stage 3 : **EJ8A-JA8G**
– Commencer au stage 4 : **GT8A-JA8G**
– Commencer au stage 5 : **J28A-JA8G**
– Commencer au stage 6 : **MA8A-JA8G**
– Commencer au stage 7 : **PJ8A-JA8G**
– Commencer au stage 8 : **ST8A-JA8G**
– Commencer au stage 9 : **V28A-JAGJ + AA8A-JA8G**
– Commencer au stage 10 : **YA8A-JAGJ + AA8A-JA8G**
– Commencer au stage 11 : **OJ8A-JAGJ + AA8A-JA8G**
– Commencer au stage 12 : **2T8A-JAGJ + AA8A-JA8G**
– Commencer avec 5 vies : **JE8A-JACN**

MEGADRIVE

TAZMANIA

GAME GEAR

• Quand le titre apparaît, appuyer sur la diagonale haut-droite de la manette 1 et sur Start, 1 et 2 en même temps. Le jeu va commencer et se mettre immédiatemment sur Pause ; à ce moment, appuyez sur Start sans relâcher les autres boutons. Vous aurez une surprise...



NOUVEAU EXCLUSIF

Gagnez

UNE CONSOLE PAR JOUR

sur le

36.68.1166

Tous les jours,et chaque jour durant un mois, joue et gagne une console de jeu vidéo parmi des :
MEGADRIVE de SEGA ● SUPER NINTENDO
GAME BOY de NINTENDO ● GAME GEAR de SEGA
et certains jours, une JAGUAR d'ATARI

CODE BONUS 142

Et plein de consoles Méga CD2, Néo-Géo et Amiga sur le : 36.68.1039

+ des jeux vidéo : 36 15 7 SUR 7

MINITEL 2,19 F une minute

les secrets ...

SONIC CD

MEGA-CD

• Eh oui, le voici, le voilà, le fameux Stage Select qui vous permettra de choisir votre niveau librement : Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite et B à la page de présentation (après le logo Sega...), et on dit merci à M.K.2 !...

GREENDOG

MEGADRIVE

• À n'importe quel moment du jeu, appuyez sur Start pour faire une pause, puis pressez les boutons suivants : Bas, A, C, Haut, Gauche et Gauche. Vous entendrez un petit bruit si vous avez entré le code correctement. Maintenant, vous pouvez jouer au ralenti (Slow Motion) !

• Voici une autre astuce : faites Start pour la pause, puis C, A, B, A, Gauche et Gauche. Vous passerez au niveau suivant !

• Pour pouvoir lancer des disques de feu, appuyez sur Start, puis les boutons C, A, B, A, Gauche et Gauche. Si vous entendez une sonnerie, cela voudra dire que le code est activé.

BART SIMPSON VS SPACE MUTANTS

GAME GEAR

• Il y a trois vies cachées dans le premier niveau :

- Une près du téléphone, à côté des deux jouets mauves dans l'arbuste ;

- L'autre, lorsque vous faites du skate : dès que vous avez franchi la recharge de spray rouge, la vie se trouve dans l'un des arbustes après la recharge. Pour l'avoir, il faut sauter sur l'arbre ;

• La dernière se trouve dans le "E" du panneau du centre commercial "KWIK-E-MART". Pour cela, il faut utiliser une roquette et surtout bien viser le "E" de ce panneau . Cette vie vaut deux vies...

Frédéric LALAURETTE a gagné le tee-shirt Sonic !

WIZ N'LIZ

MEGADRIVE

• Voici les résultats des mélanges de fruits :

Oranges + Tomates =	Pièges
Fraise + Banane =	Diamant
Patates + Fraise =	Jeu de tir
Banane + Tomate =	Magasin
Patates + Banane =	Magasin de lettre
Fraise + Tomate =	50.000 pts
Laitue + Orange =	25.000 pts
Poire + Pêche =	100 Étoiles
Cerise + Tomate =	150 Étoiles
Avocat + Banane =	45 secondes supplémentaires
Poire + Banane =	50.000 pts
Abricot + Tomate =	Feu d'artifice dans l'espace
Cerise + Laitue =	La nuit tombe...
Patate + Orange =	Jeu nul...
2 bananes =	jouer en compagnie des Lemmings
Carotte + Patate =	20 secondes supplémentaires
Carotte + Banane =	50 Étoiles

Lara PAGE a gagné le Pin's Sonic !

UNIVERSAL SOLDIER

MEGADRIVE

• Des codes, des codes, rien que des codes :

Niveau 2 :	CHSGM	Niveau 7 :	PKSND
Niveau 3 :	MKSNS	Niveau 8 :	CWBPM
Niveau 4 :	SGGBY	Niveau 9 :	SFTNP
Niveau 5 :	JLGPH	Niveau 10 :	CMVDG
Niveau 6 :	JDRSD	Niveau 11 :	BYTCM

SAINT SWORD

MEGADRIVE

• Afin de commencer directement au chapitre 6, tapez : "TAITOZ".

VOILA CE QUI RISQUE D'ARRIVER SI VOUS PRETTEZ VOTRE ASCIIWARE A UN COPAIN

Il faut mettre les choses au point. Les nouveaux jeux sont plus dangereux qu'une bagarre avec un alligator. Pour vous propulser dans les niveaux supérieurs, pressez le bouton X à un rythme infernal. Les nouveaux contrôleurs six boutons ASCIIWARE pour Mega Drive et Mega CD, l'asciiPad MD6 et le Fighter Stick MD6 sont équipés des options Turbo, Turbo automatique, Ralenti, et Mode. Bientôt avec votre contrôleur ASCIIWARE, vous ne laisserez aucune chance à vos adversaires. Finis les combats du passé, offrez vous un ASCIIWARE.

ASCIIWARE™

LA VICTOIRE EST ENTRE VOS MAINS.

©1994 ASCII Entertainment Software, Inc. P.O. Box 6639, San Mateo, CA 94403, USA. ASCIIWARE, Fighter Stick MD et asciiPad sont des marques déposées de

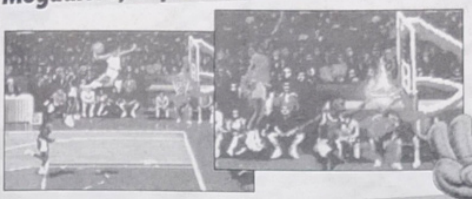
MEGADRIVE

Le hit des Salles d'Arcade !

NBA JAM

NOUVEAU

Sortie officielle le 4 mars sur Megadrive, Super Nintendo et Gamegear

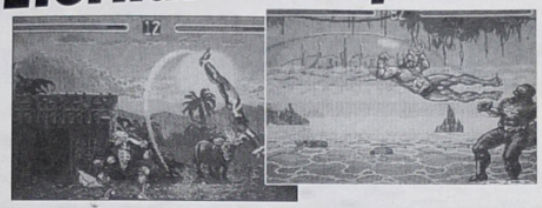


Votre héros Sonic vous entraîne dans de nouvelles aventures avec Sonic

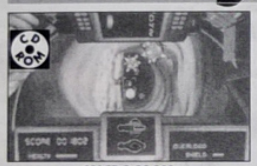
NOUVEAU

Le nouveau jeu de combat de Sega !

Eternal Champion



Les Méga Tops Micromania



MICROCOSM

Vous êtes miniaturisé et jeté dans le corps du président Cybertech, une corporation puissante. Une succession de Shoot'em up dans des graphismes d'enfer !

NIGHT TRAP

Un jeu d'aventure à l'action vidéo et audio et ininterrompue. Vous vous croyez au cinema et vous allez pouvoir participer pendant des heures à un jeu passionnant !

DUNE

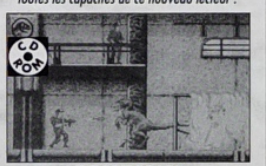
Partez à la recherche de l'épice sacrée dans ce fabuleux jeu interactif spécialement développé pour votre MEGA CD et qui utilise toutes les capacités de ce nouveau lecteur .

SILPHEED

Un shoot'em up qui exploite à fond les capacités du Mega CD. Vous passerez dans des sous sols, survolerez des bases gigantesques seul face à des lasers, de vaisseaux et de missiles

LETHAL ENFORCER

Le premier jeu de tir sur Mega CD réalisé par l'éditeur Konami . Avec votre pistolet directement branché sur votre console vous devrez vous mesurer à de véritable tueurs !



JURASSIC PARK

Un jeu aux graphismes époustouflants et à l'action à la hauteur du film. Le jeu de déroule de manière différente suivant le personnage de l'histoire que vous avez décidé d'incarné !

FIFA FOOTBALL

Une simulation de football révolutionnaire ! Electronic Arts a réalisé là un chef-d'oeuvre avec lequel vous pourrez jouer à 4 joueurs .

LANDSTALKER

Une superbe aventure/action. Vous incarnez Nigel, un mercenaire partant à la recherche d'un trésor. A ne rater sous aucun prétexte.

ALADDIN

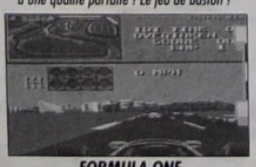
Le meilleur jeu de plateforme réalisé à ce jour ! Des graphismes et une fluidité des animations fabuleuse ! Une musique incomparable !

STREET FIGHTER 2 '

12 combattants à votre service dans cette cartouche de 24 megas! Un jeu incontournable d'une qualité parfaite ! Le jeu de baston !

ROBOCOP VS TERMINATOR

Vous incarnez Robocop et devez sauver l'humanité. Un jeu d'action où vous combattez les terminators, et libérez les otages.



FORMULA ONE

Seul où à 2 en écran splitté, ayez le coeur bien

Gratuit* pour 600F d'achat

LE MÉGAVIDEO SHOW N°8

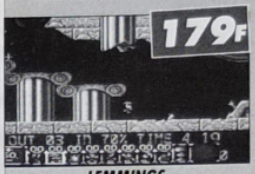
Mégavidéo Show

Plus de 20 titres présentés sur cassette vidéo !

23 Hits Mégavidéo présentés sur Cassette Vidéo !

MICROMANIA

Les Méga Promotions



LEMMINGS

Les lemmings sont par définition stupides. A vous de les guider à travers 100 tableaux d'une difficulté croissante.

MICKEY ET DONALD

Retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours !

SUNSET RIDERS

Vous incarnez un chasseur de primes vous par la recherche de différents bandits très agress Vous traverserez des réserves indiennes, une

MORTAL KOMBAT

Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !

WINTER OLYMPICS

A l'occasion des prochains Jeux Olympiques d'hiver, US Gold vous a concocté une simulation comme ils savent les faire, avec laquelle vous pourrez , skier, glisser, shlusser, sauter ....

ASTERIX

Retrouvez nos irréductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poing. Un superbe jeu de plateforme réalisé par l'équ Infogrammes.

ANOTHER WORLD

Une aventure et un autre monde où le danger surgira à chaque instant: Des créatures sauvages contre lesquelles la lutte sera sans merci, ou vous ferez la découverte d'une étrange civilisation ....

BATMAN RETURNS

Batman doit affronter le coriace Pingouin accroché à des cordes, puis dans les fondations d'un immeuble accompagné de ses acolytes tels les jongleurs. Des combats fous et variés.

THUNDERFORCE 2

Un shoot'em up irremplaçable ! Une tonne d'armes diverses et variées pour votre vaisseau spacial ! Utilisez les toutes !

Les Tops Gamegear

LE LIVRE DE LA JUNGLE

Une adaptation sur votre console du célèbre dessin animé . Vous diriger Mowgli dans une jungle terrible et dangereuse !

DESERT STRIKE

Pilotez votre hélicoptère Apache AH-64 dans 27 missions mouvementées. Détruisez des scuds, tanques et autres réacteurs nucléaires

DONALD DUCK 2

Retrouvez Donald dans de nouvelles sur gamegear ! une animation d'autre pièges encore plus difficiles !

ROAD RUNNER

Un super adaptation pour votre gamegear du fameux dessin animé. "Pilotez Road

WINTER OLYMPICS

US Gold vous a concocté une simulation

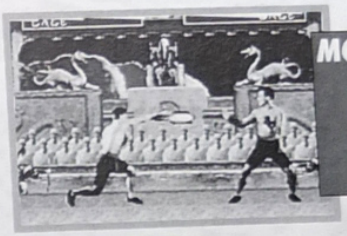
FORMULA ONE

Il faut avoir le coeur bien accroché pour

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

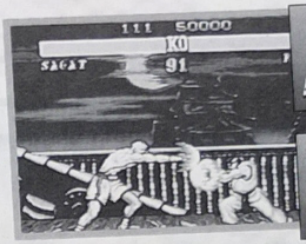
Spécial anniversaire

Des promotions* démentes et exclusives dans tous les magasins Micromania !!



MORTAL KOMBAT
Megadrive ~~499F~~ **399F**
Super Nintendo ~~479F~~ **399F**

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 5 mars 1994.



SF 2'
Megadrive ~~549F~~ **449F**

SF 2TURBO
Super Nintendo ~~489F~~ **399F**

WINTER OLYMPICS
Megadrive ~~449F~~ **399F**
Game Gear ~~299F~~ **249F**

Sur Gameboy

Addam's Family	99F	Simpson's 2	99F
Terminator 2	99F	Shadow Warrior	99F

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07 **NOUVEAU**

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
Magasin agrandi

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile - Métro George V
Tél. 42 56 04 13 *Magasin agrandi*
Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

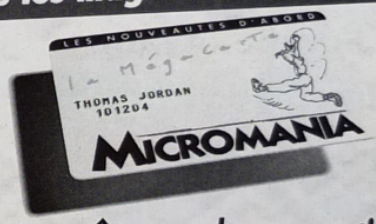
MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial de Villeneuve d'Ascq
Niveau bas - Tél. 20 05 57 58

* Valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 5 mars 94

Toutes les nouveautés 3DO disponibles dans les magasins Micromania



Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions

* Sauf sur les Consoles - Remise différée

3615 MICROMANIA GAGNEZ LE JEU NBA JAM !!

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

MG 11 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

Nom .....
Adresse .....
Tél. .....
Code postal ..... Ville .....

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 9h à 19h le samedi

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement

N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo ☐ Apple Macintosh

INTERVIEW DE ROD COUSENS

PRÉSIDENT D'ACCLAIM EUROPE

Lors du CES de Las Vegas, nous avons eu l'opportunité de rencontrer Mr Rod Cousens, le directeur d'Acclaim en Europe. Ayant le vent en poupe avec la sortie prochaine de NBA Jam sur Megadrive et Game Gear, nous avons voulu en savoir plus sur cette société qui fait beaucoup parler d'elle, surtout depuis la sortie de Mortal Kombat.

Megaforce - Bonjour.
Rod Cousens - Bonjour.

MF - Pouvez-vous nous présenter brièvement la société Acclaim ?
RC - La société Acclaim est née en 1987. Créée par Greg Fishback et Joe Scoroposki, deux pionniers des jeux vidéo, dans le but de distribuer des produits Nintendo, son activité s'est grandement diversifiée depuis lors. Nous achetons des licences, des équipes de production sont mises au point et des équipes de programmation désignées pour l'élaboration de tel ou tel produit en fonction de leurs compétences. Pour NBA Jam par exemple, notre équipe de production était formée par des passionnés de basket, d'où la qualité du produit.

MF - Quel est exactement votre rôle au sein d'Acclaim et en tant que président d'Acclaim Europe ?
RC - Ma principale préoccupation est de coordonner les actions des succursales d'Acclaim en Allemagne, en France, en Espagne et en Grande-Bretagne. Ce boulot n'est pas de tout repos, il faut être en permanence à l'écoute des autres et surtout bien connaître le marché. Pour la France par exemple, puisque votre magazine est français, Monsieur Brecheteau, le directeur d'Acclaim France me tient informé de l'état du marché, ce qui permet à Acclaim d'être toujours à la pointe et ce, quel que soit le pays. Cela est également l'une des forces d'Acclaim.

MF - La grande majorité des titres vendus par Acclaim sont des licences, pourquoi ?
RC - Nous avons remarqué que les jeux vendus avec un nom connu, Terminator, Alien III, les Simpson's, etc., se vendaient en général bien mieux qu'un titre complètement inconnu du grand public.Sur les étalages des boutiques, les acheteurs se portent plus facilement sur un film ou une bande dessinée qu'ils connaissent.

MF - Quel est pour vous la meilleure licence achetée par Acclaim ?
RC - Notre meilleure licence est assurément celle des Simpson's. Ce dessin animé correspond à notre état d'esprit et dans le milieu, il a provoqué une mini révolution. Nous aussi, nous voulons révolutionner le monde des jeux vidéo !

MF - Ne pensez-vous pas que l'achat d'une licence peut parfois démotiver les programmeurs qui savent que, moyens ou bons, leurs titres se vendront de toutes façons ? "Terminator, The Judgement Day" en est

SENS

D COUSENS

pour moi le parfait exemple. Qu'en pensez-vous ?

RC - Tout d'abord, je pense que The Judgement Day est un bon jeu. Mais je suis d'accord avec vous, le fait de dépenser de l'argent dans une licence ne justifie en rien que l'on en dépense moins dans son développement. Créer un mauvais jeu n'a jamais été une opération rentable, même s'il dispose de la plus grande licence du moment. Les coûts de production des jeux Acclaim sont également de plus en plus importants. Avant, nous pouvions sortir un titre sur une cartouche de 8 mégas. Désormais, pour avoir une bonne qualité de jeu, il faut au minimum une cartouche de 16 mégas. Actuellement, nous travaillons sur deux jeux de 24 mégas, une simulation de catch et une adaptation de film dont je ne peux pas encore parler.

MF - Quelle est, pour Acclaim, la proportion du marché européen par rapport au marché mondial ?

RC - L'Europe devient un marché de plus en plus important. Celui-ci représente actuellement pas moins de 40% des ventes globales d'Acclaim, et 30% de ce marché sont assurés par les ventes françaises. Par rapport au chiffre d'affaires, la France représente donc environ 10%. Le potentiel de l'Europe de l'Est est pour l'instant encore trop faible, mais dès que nous sentirons une ouverture, nous nous "engouffrerons dans la brèche".

MF - Quelles sont vos espérances de vente pour NBA Jam ?

RD - Acclaim espère en vendre entre 600.000 et 800.000 unités en Europe. NBA Jam devrait être une superbe vente. Notre précédent "carton" était Mortal Kombat, avec 1,3 million d'unités vendues.

MF - Quel sera pour vous l'avenir des jeux vidéo ?

RD - L'industrie du jeu vidéo s'apparente de plus en plus à celle des films. Les budgets deviennent de plus en plus colossaux. Je pense sincèrement que seules les plus grosses sociétés survivront. Nous avons créé un nouveau système de capture-vidéo en temps réel, qui permet d'obtenir des animations d'un réalisme jamais atteint. Ce système est celui de l'avenir et nous comptons énormément sur lui. Je pense également que dans quelques années (deux ou trois ans), nous ne devrions plus jamais entendre parler de cartouches, tous les jeux seront sur CD-Rom.

MF - Merci.

3615 MEGAFORCE

Toutes les infos avant tout le monde !

Schmürz répond à tes questions !

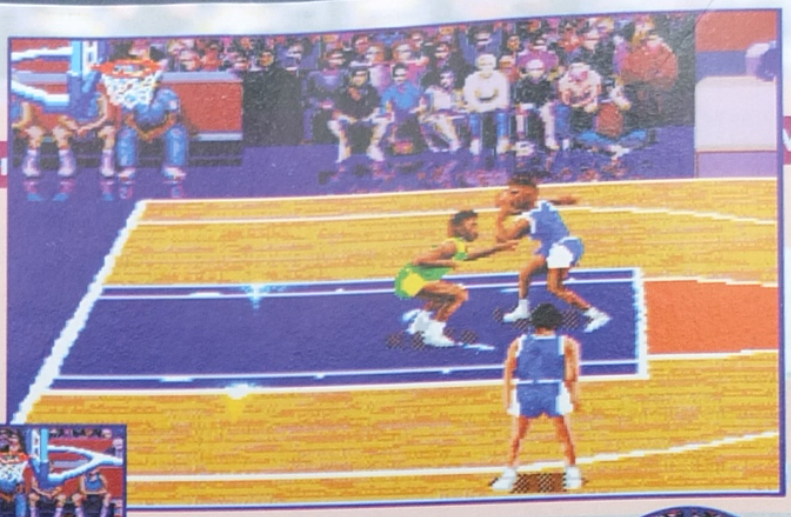
Des astuces et des codes pour tes jeux !

Des concours et des cadeaux !

ÉDITEUR ACCLAIM

DISPONIBILITÉ : MARS 1994

SEGA



UN DUEL À QUATRE !

Normalement, le basket-ball se joue avec deux équipes de cinq joueurs mais pour cette compétition, ce sont deux équipes de deux joueurs qui vont s'affronter dans un duel plus que pétillant, même explosant (ce ne sont pas des mots en l'air !). Et si vous possédez le quadrupleur de Sega, vous pourrez jouer à quatre en même temps !

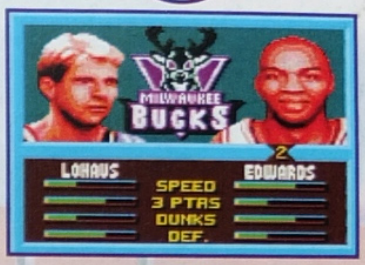
Si vous êtes un spécialiste des mains au panier, que vous détestez que l'on vous marche sur les baskets et que vous n'avez pas peur de rayer le parquet avec vos dents, NBA JAM vous ira comme un gant. Sur un terrain de 26 mètres de longueur et 14 mètres de largeur, vous aurez l'immense plaisir de foncer tête en avant vers un panier de 45 centimètres de diamètre, perché à plus de 3 mètres de hauteur ! Votre grosse balle aura bien du mal à y entrer...

DE NOMBREUSES EQUIPES...

Plus d'une vingtaine d'équipes des côtes Est et Ouest des Etats-Unis sont présentes et n'attendent qu'une seule chose : vous, pour enfin commencer la compétition. C'est vrai, les "blacks" sont très forts mais vous trouvez aussi quelques "whites" pas mal du tout, et pour ne pas faire de racisme, les équipes sont parfois mixtes.

UN VRAI SPECTACLE...

La rencontre commence par un "entre-deux" très disputé, puis les joueurs se précipitent vers le panier en deux ou trois passes rapides et précises. Les adversaires, quant à eux, tentent d'arracher la balle de vos mains, de vous pousser ou d'intercepter vos passes. Ensuite, lorsque vous décidez de lancer le ballon vers le panier, vos adversaires font tout leur possible, et parfois plus, pour vous bloquer dans les airs. Vous êtes alors souvent obligé de tirer dans des positions rigolotes, les jambes écartées, les bras en croix et le corps incliné à la limite de la chute. Les smashes sont fulgurants mais il faudra attendre le Zapping pour en découvrir tous les secrets...

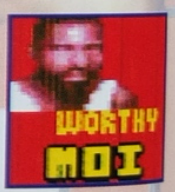


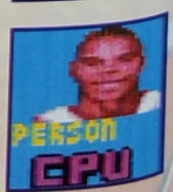
ÉDITEUR ACCLAIM

DISPONIBILITÉ : MARS 1994

Que les fans de basket-ball américain enlèvent leur voile de deuil suite au départ du Dieu Michael Jordan de la NBA il y a de cela quelques semaines, car NBA Jam sur Game Gear va leur faire revivre les moments forts ce dernier enclenché, le joueur s'envole, la balle s'enflamme, et tout le stade tremble lorsque le point est marqué. C'est beau et très rapide, d'autant que les coups spectaculaires sont nombreux et relativement faciles à réaliser. Les points s'accumulent et le temps passe à vitesse grand V. Pas assez vite peut-être pour les amateurs de ce sport fabuleux, qui ont gardé en mémoire les exploits de la Dream Team. Ils n'ont qu'à bien se tenir et continuer de saliver dans l'attente d'un très prochain Zapping...

de certains play-offs ! Ils pourront choisir, parmi les vingt-sept équipes présélectionnées, d'incarner l'un des deux meilleurs joueurs de chacune d'elles. De Pippen à Barkley, des Chicago Bulls aux Suns de Phoenix, ils partiront à la conquête du panier sans aucun complexe !





DES DUNKS ENFLAMMÉS

Deux contre deux pour des quarts-temps de folie, avec la possibilité de mettre le turbo au moment opportun. Une fois

ATTENTION...
TU VAS POUVOIR MODIFIER LES REGLES DE TES JEUX VIDEO

1 MODELE COMPATIBLE SUR

CONSOLE SEGA® MEGADRIVE® 16 BITS

SOS PUB - (1) 46 94 16 00

INVENTED BY CODEMASTERS™

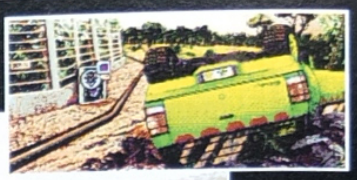
Game Genie™ et Codemasters™ sont des marques déposées de Codemasters Software Co. Ltd. utilisées sous licence.

Game Genie™ est un produit de Lewis Galoob Toys, Inc., Game Genie™ est un produit licencié par Sega of America pour être utilisé sur les consoles Sega® Megadrive®. Sega et Megadrive sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. Game Genie™ est une marque déposée de Codemasters Software Co. Ltd., utilisée sous licence.

DISTRIBUE EN FRANCE PAR POWER GAMES

EN VENTE PARTOUT

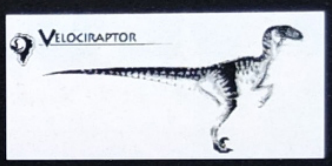
pre view ■ MEGA-CD ■ MEGA-CD ■ MEGA-CD ■ MEGA-CD ■ MEGA-

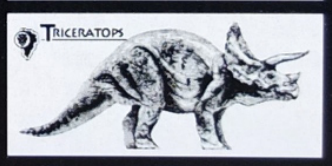


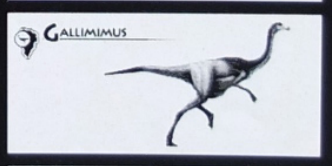
Le vent est trop fort... Je n'arrive pas à stabiliser ! Flonk, flonk, flonk, craaash... Par miracle, vous avez survécu au crash de votre hélicoptère et vous voici sur l'île Nublar où votre vie est encore en danger. Jusqu'à aujourd'hui, cette luxuriante île perdue était une réserve de dinosaures. Mais une tempête tropicale vient de ravager le parc, détruisant toutes les défenses électriques, les routes et les ponts, et libérant les plus grands prédateurs de la préhistoire. Maintenant, vous devez vous montrer plus malin que ces gros animaux...

À LA RECHERCHE DES ŒUFS

Vous êtes à Jurassic Park... Votre mission ? Trouver les nids des sept espèces de dinosaures et prendre autant d'œufs que possible pour les ramener dans le Centre des Visiteurs où vous devrez les mettre dans un incubateur (appareil où l'on fait éclore les œufs). Vous devez sauver au moins un œuf de chaque espèce. Une fois en possession d'un ou plusieurs œufs, dépêchez-vous de les déposer au Centre avant qu'ils ne se refroidissent et ne meurent. Faites vite ! Vous n'avez que 12 heures !

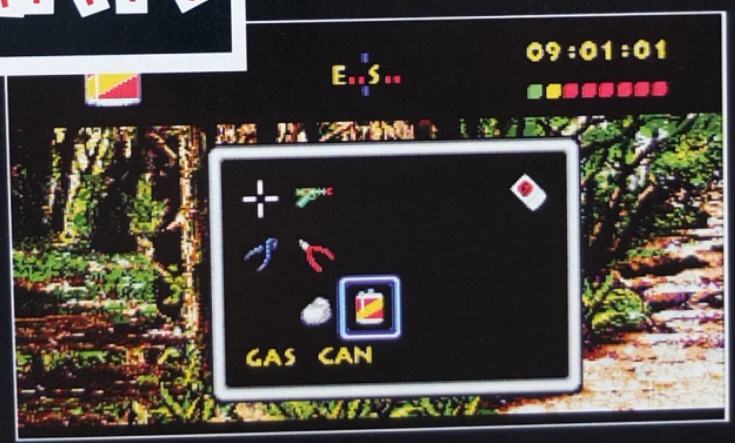


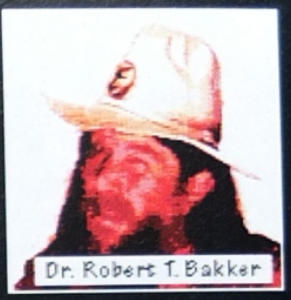




JURASS

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS





SEUL DANS LA JUNGLE

Avant de vous aventurer dans la plus dangereuse des forêts, n'oubliez pas de prendre votre seule arme, un pistolet à décharge électrique. Ils se trouve dans votre hélicoptère ! Cette arme ne sera pas suffisante, vous devrez en trouver d'autres pour survivre et vous équiper de différents objets, pinces, cartes magnétiques pour ouvrir des portes, et lunettes spéciales pour voir la nuit... Un radar serait, aussi, bien utile ! Sortez votre boussole et frayez-vous un chemin jusqu'au Centre des Visiteurs. Apprenez à reconnaître les cris des différents animaux et ne sous-estimez jamais leur intelligence !

Jurassic Park est un jeu d'aventure en un CD. Destiné à un seul joueur, il propose des vues à 360 degrés, de nombreuses séquences animées ainsi que des déplacements en temps réel. Ça promet !

ÉDITEUR VIRGIN

DISPONIBILITÉ : MARS 1994

D'avez-vous jamais rêvé de vous placer aux commandes du plus colossal des vaisseaux spatiaux ? En voici l'opportunité... Le système solaire Soulstar est constitué de six planètes, sur lesquelles règne la paix depuis toujours. Aujourd'hui pourtant, la vie a bien changé depuis l'arrivée des envahisseurs. Prenez votre scaphandre et enfilez votre combinaison ; le devoir vous appelle...

VOS ENNEMIS : DES ESCARGOTS MARTIENS !

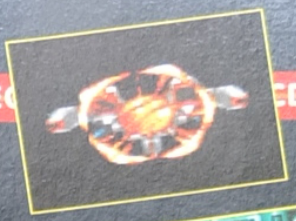
Les Myrkoids sont assimilables à des envahisseurs barbares qui puisent toutes les ressources des planètes, ne laissant derrière eux qu'un désert. Ces êtres sont d'une laideur inimaginable ! Leur corps est semblable à celui d'une limace, à la différence près qu'ils sont recouverts d'une très résistante coquille. Ils n'ont qu'un œil frontal et possèdent une assez longue queue. Si quelqu'un autour de vous leur ressemble, fuyez !!!

DIRECTION "THALAMUS", LA BASE DES MYRKOIDS

Vous, et votre équipe de commandos cryogéniques, chassez les Myrkoids depuis toujours. Vous les traquez partout dans l'univers et cette fois, vous allez les affronter en face à face, dans la plus effroyable des batailles galactiques qui n'ait jamais existé... Décollez de votre vaisseau-mère, l'Avatar, et partez aux commandes de votre vaisseau de combat personnel, "l'Agressor". Au début de votre mission, vous pilotez un vaisseau de combat pouvant se déplacer à la vitesse de la lumière. Vous devez détruire les défenses du vaisseau de guerre ennemi, pour ensuite pouvoir y pénétrer ! À l'intérieur de ce vaste complexe militaire, vous pilotez un hélicoptère de combat, bien plus pratique. Trois chemins seront alors possibles, chacun présentant une difficulté différente. Le troisième véhicule que vous possédez est un tank de combat !

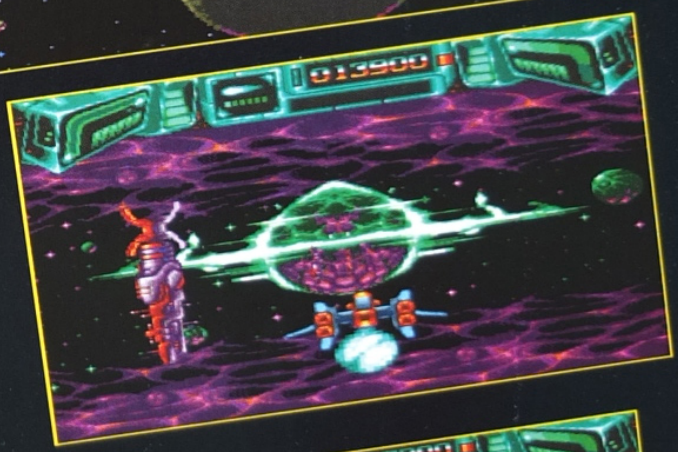
SoulS

MALICE OF TH



DE LA 3D ET DES TEXTURES...

Ce jeu comportera un mode "2 joueurs" assez original car vous ne verrez pas deux vaisseaux, mais toujours un seul qui sera piloté par les deux joueurs. Alors que le premier se chargera de la conduite et des tirs laser, le second, le copilote, interviendra entre autres pour actionner les missiles spéciaux. Avec des vaisseaux et des décors en 3D ainsi que des textures tape-à-l'œil, ce "Shoot'Em Up" mérite que l'on s'y attarde, donc suivez bien notre prochain Zapping.



L'SCAR

E OF THE MYRKOIDS

preview ■ MEGA-CD ■

SEGA

ÉDITEUR

DISPONIBILITÉ : MARS / AVRIL 1994

Eddy a besoin de votre aide ! Son immeuble est de plus en plus dérangé par des intrus plus que curieux. Certains sont habillés en costard-cravate, entrent par les fenêtres, passent par les cheminées et sont parfois armés ! D'autres portent des espèces d'uniformes, comme s'ils faisaient partie d'une secte ou d'un truc de ce genre, et les lunettes noires sur leur nez ne sont pas très claires ! Ça, c'est pour les plus louches car il y en a d'autres... Pour assurer la protection de ses locataires, Eddy a construit des trappes un peu partout sur le sol et plein d'autres pièges très efficaces. Il aimerait bien que vous vous occupiez avec lui de la surveillance des différentes pièces... Vous voulez bien ?

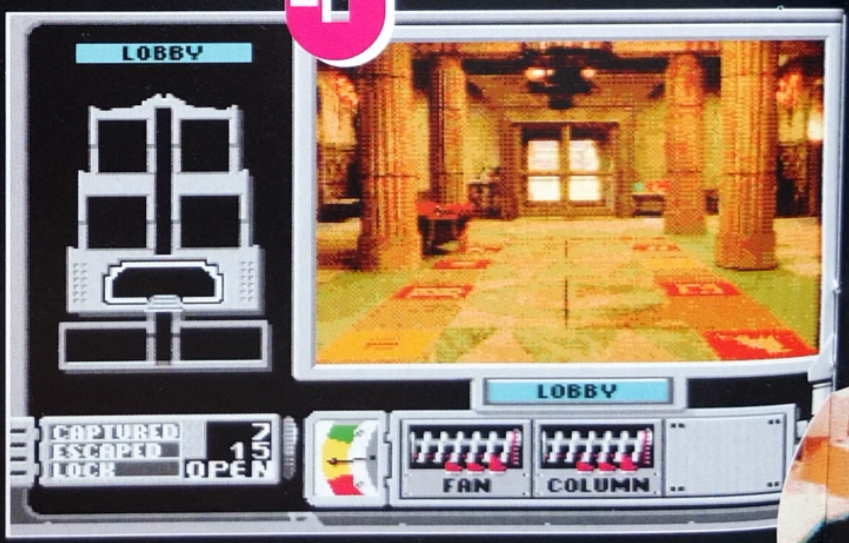
DES LOCATAIRES HORS DU COMMUN !

Aucun propriétaire ne souhaiterait avoir des locataires comme eux ! Tous sont assez spéciaux et franchement drôles. Il y a une bande de jeunes, complètement dingues, qui chantent sur des musiques métalliques et dansent en gigotant comme des brutes. Quant à leur look, n'en parlons pas. Ah, ces rockers ! Il y a aussi ce bon vieux papi, qui passe son temps à bricoler et à fouiner un peu partout. Alors, lui, si vous le prenez sur le fait, n'hésitez pas à l'envoyer dans une trappe ! Il y a aussi Brutus et tous les autres, dont une jeune fille blonde à en tomber amoureux... Parole de Schmürz !

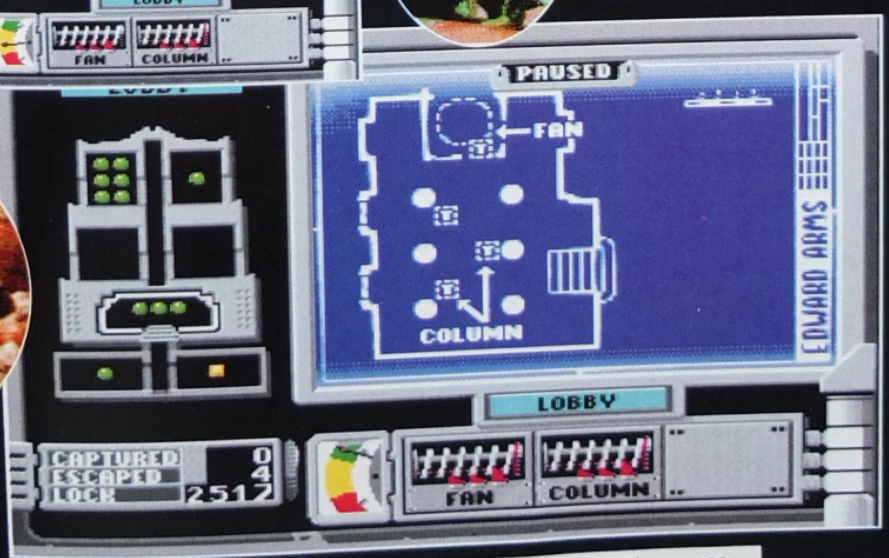
DES CHUTES DÉLIRANTES...

Quel plaisir d'attendre un faux pas de l'un de ces intrus et d'appuyer sur l'un de vos boutons (le bon) pour le voir glisser dans un trou ! Ça vous plait, hein, de les voir disparaître

DOUBLE

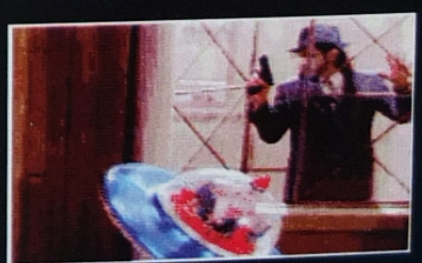


SWITCH



ainsi en poussant des cris et en se débattant ! Alors soyez rapide, passez d'une caméra à l'autre pour n'en manquer aucun et faites-leur une vie d'enfer !

Dans le même principe que Night Trap (voir supplément du Megaforce n°20), Double Switch démontre encore une fois les qualités du Mega-CD et l'intérêt de cette nouvelle génération de jeux interactifs ! Notez que la réalisatrice des séquences filmées du jeu, Mary Lambert, est aussi celle du fameux film d'horreur "Simetiere", basé sur un roman du dieu Stephen King. Attendez-vous à vivre des aventures dans une ambiance inquiétante... Quant au jeune blond, Eddy, il s'agit de Corey Haim, la star des films pour adolescents aux États-Unis.



ÉDITEUR SEGA

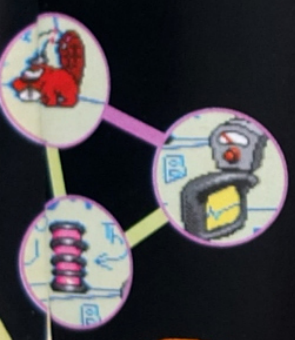
DISPONIBILITÉ : MARS 1994

Ren, le maigre, et Stimpy, le gros, sont deux petites bêtes très copines et inséparables ! Ils n'arrêtent pas de se faire des blagues et de s'attraper de tous les côtés... Ils sont très joueurs, quoi ! Une claque dans la figure de l'un et le voici transformé en hélice, un coup sur la tête de l'autre et le voilà parti telle une boule de billard. Pour tout vous dire, ce sont de sacrés clowns. Stimpy est tout de même le plus dingue et vous allez voir pourquoi...

INVENTER N'A JAMAIS ÉTÉ À LA PORTÉE DE TOUS !

Ren demande à Stimpy quelle est cette étrange machine... Stimpy lui répond qu'il s'agit de sa toute dernière invention, la "mutate-o-matic" ! Que fait-elle, demande Ren... Stimpy explique que cette petite merveille de technologie transforme les ordures ménagères en une nourriture délicieuse ! Une avancée considérable pour l'écologie ! Ren n'en croit pas un mot, alors Stimpy pousse le levier de mise en marche... Boom ! C'est un vrai désastre... Pour tout remettre en ordre, ils regardent les instructions du manuel : 1) retrouver les pièces éparpillées un peu partout ; 2) assembler les divers éléments ; 3) éteindre la machine. Aussitôt lu, Ren et Stimpy partent à la recherche des pièces...

REN &

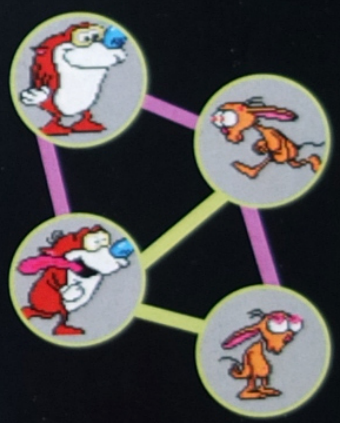


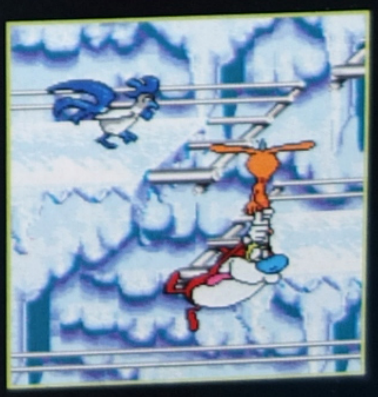
LES 400 COUPS DE REN ET STIMPY...

Vous savez déjà que ces deux charmantes bêtes à poils n'en ratent pas une pour faire des bêtises, des grimaces et plein d'autres choses. Alors attendez-vous au pire... Direction le proche voisinage, puis traversée périlleuse du zoo, sous la menace des hippopotames, des girafes et des singes.

Suite du voyage avec une balade mouvementée en ville à cause d'une circulation très dense, et visite expresse de la fourrière des animaux où il ne fait pas bon s'attarder... Enfin, une dernière étape les attend avant de pouvoir reconstruire la bécane et l'arrêter...

Pour être drôle et divertissant, il faut avouer que ce jeu remporte la médaille d'or. Maintenant, attendons les résultats définitifs du prochain Zapping !





STIMPY

preview ■ MEGADRIVE

SEGA

ÉDITEUR

DISPONIBILITÉ : MARS 1994

Quelles sont les raisons pour lesquelles une personne pratique les arts martiaux ? Pour s'amuser, se tenir en bonne forme, être respecté des autres, devenir Champion et gagner beaucoup d'argent... La liste pourrait encore s'allonger ! Si Ryo et Robert sont devenus d'excellents combattants, ce n'est certainement pas pour répandre le Mal car leur devise a toujours été : "Etre fort pour être utile". Ils auraient aimé ne jamais devoir faire usage de leur force mais le destin en a voulu autrement. La jeune et séduisante amie de Ryo a été sauvagement kidnappée et leur devoir est de la libérer ! Avant de s'engager dans un combat, Ryo et Robert placent leur main droite sur leur cœur : c'est la main de fer sur un cœur de bonté. La main de fer car elle maîtrise de nombreuses techniques dont certaines peuvent être mortelles ; sur un cœur de bonté car ces techniques ne sont destinées à servir que les nobles causes...

JOHN, JACK, MICKY ET LES AUTRES DÉLINQUANTS...

Cet entêté de Ryo est parti seul pour affronter une horde de combattants. Il s'engouffre dans les quartiers les plus malfamés, où les individus sont des plus dangereux. Là, il sait qu'il trouvera la réponse à sa question : où se trouve son amie ?! On dit souvent qu'il vaut mieux discuter, mais cette fois c'est différent. Il faut d'abord frapper pour obtenir des réponses. Ryo est donc amené à maltraiter plusieurs gros délinquants, pour enfin connaître la cachette où sa bien-aimée est gardée prisonnière.

SUR LES TRACES DE STREET FIGHTER...

Mortal Kombat, Eternal Champions et Art of Fighting, voilà déjà une belle liste, pour n'en citer que trois. La série continue et l'on ne s'en plaindra pas (trop) ! À quand la surprise ?

100000
IVE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEG
BEAT BY 00
88
BEAT BY 00
RT OF
GHTING
JOHN
KARATE
JACK
MR' BIG
MICKY

preview ■ MEGA-CD

SEGA

ÉDITEUR
DISPONIBILITÉ : MARS 1994

JOE MONTANA'S NFL FOOTBALL

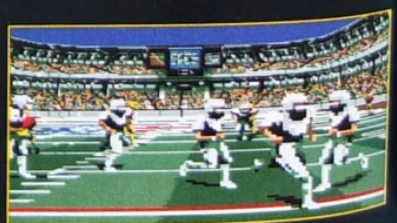
Gvis à tous les adorateurs du ballon ovale, à tous ceux qui préfèrent prendre le ballon à la main et qui n'ont pas peur de mordre le terrain : une toute nouvelle simulation réaliste de football Américain vous arrive droit dans les mains. Attrapez-la et courez aussi vite que possible entre les défenseurs, qui n'ont qu'une seule envie, se la procurer eux aussi !

J'FAIS QUOI, JOE ?

Ex-joueur de l'équipe de San Francisco, Joe Montana est votre conseiller et sera toujours dans votre dos. Choisissez votre tactique d'attaque ou de défense et partez sur le champ de bataille. Face aux 28 équipes, vous aurez besoin d'effectuer des passes précises, de courir très très vite, d'esquiver comme un dieu et de plaquer comme une brute. Rien de plus normal, quoi !

JOE MONTANA, UN PETIT BALLON D'OXYGENE

Normalement, il ne sera pas possible de jouer à plus de deux mais il faut attendre la version définitive pour l'affirmer. À part cela, vous aurez droit à des ralentis ainsi qu'à des scrollings "made in Mega-CD". Chers amateurs ou professionnels, restez viligants lors du prochain Zapping !...



Cheeper

CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

Un cadeau pour chaque jeu commandé !

Grattez, c'est gagné !

Avec CHEEPER, vous gagnez un cadeau pour chaque jeu commandé.
Pour savoir ce que vous avez gagné, il vous suffit de gratter les cases qui figurent sur la carte que vous trouverez dans chaque boîte de jeu. Une des 3 zones est forcément gagnante. C'est facile, c'est gratuit et c'est forcément gagné !

CUMULEZ VOS POINTS ET RECEVEZ GRATUITEMENT LE JEU DE VOTRE CHOIX !

VOUS AVEZ FORCEMENT GAGNÉ!

OU COMMANDEZ LE CADEAU DU MOIS AVEC VOS POINTS !

COMMANDE TRAITÉE SOUS 24H
LIVRAISON SOUS 48H

Les nouveautés du mois

MEGADRIVE

SONIC 3
Réf: 0231409C
~~549F~~
520F
GRATUIT POUR 450 POINTS

ETERNALCHAMPIONS
Réf: 0131334C
~~549F~~
500F
GRATUIT POUR 370 POINTS

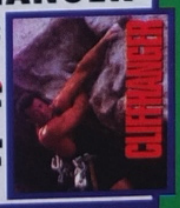
SENSIBLE SOCCER
Réf: 0131351C
~~395F~~
375F
GRATUIT POUR 300 POINTS

MEGA CD

GROUND ZERO TEXAS
Réf: 0231412C
~~439F~~
415F
GRATUIT POUR 300 POINTS

MICROCOSM
Réf: 0131343C
~~439F~~
415F
GRATUIT POUR 300 POINTS

CLIFFHANGER
Réf: 0231413C
~~439F~~
415F
GRATUIT POUR 300 POINTS



LES CADEAUX DU MOIS

10 POINTS
Une casquette LUDI GAMES ou 20F de réduction sur votre prochain achat

50 POINTS
Un baladeur B906

100 POINTS
Un transistor T 728

COMMENT OBTENIR VOTRE CADEAU

Dans chaque boîte de jeu, vous trouverez une carte identique à celle qui figure ci-dessus. Pour savoir ce que vous avez gagné vous devez gratter les cases. Vous découvrirez ainsi trois lettres ou chiffres identiques dans une des 3 zones. Vous avez gagné le nombre de points indiqué. Exemple : vous grattez les cases du carré de droite et vous découvrez les lettres A/A et A. Bravo, vous avez gagné 100 points !

Trois solutions se présentent alors à vous :

- Vous voulez tout de suite votre cadeau, il vous suffit de nous renvoyer la carte remplie à l'adresse indiquée.
- Vous préférez cumuler les points et vous offrir un plus beau cadeau. Dans ce cas, gardez votre carte et, lorsque vous estimerez avoir suffisamment de points, renvoyez-nous toutes les cartes pour recevoir votre cadeau. Exemple : vous avez gagné 50 points, 10 points, 20 points et 20 points, ce qui fait un total de 100 points. Vous remplissez l'une des cartes et vous nous adressez le tout à l'adresse indiquée. Vous recevrez alors le cadeau à 100 points !
- Vous êtes très joueur et vous décidez de cumuler à mort. Parce que vous voulez vous offrir un jeu pour zéro franc ! C'est malin et c'est possible. En regard de chaque prix, vous remarquerez que figure également un nombre de points. Lorsque vous arrivez à ce total en cumulant vos cartes, vous commanderez ce jeu sans débourser le moindre centime. C'est fort et c'est gratuit !

MEGADRIVE

Les nouveautés du mois

MEGADRIVE

GREATEST HEAVYWEIGHT
Réf: 0231410C
~~449F~~
425F
GRATUIT POUR 340 POINTS

GUNSHIP
Réf: 0131335C
~~399F~~
379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTER
Réf: 603185C
~~399F~~
379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

MEGADRIVE

T2 JUDGMENT DAY
Réf: 0231411C
~~390F~~
370F
GRATUIT POUR 300 POINTS

WINTER OLYMPICS
Réf: 0131341C
~~449F~~
420F
GRATUIT POUR 350 POINTS

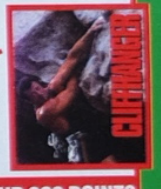
DRAGON'S REVENGE
Réf: 0131333C
~~399F~~
379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

MEGADRIVE

TOE & JAM 2
Réf: 0131336C
~~399F~~
379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

LANDSTALKER
Réf: 0131342C
~~449F~~
420F
GRATUIT POUR 350 POINTS

CLIFFHANGER
Réf: 0131350C
~~365F~~
345F
GRATUIT POUR 300 POINTS



ALADDIN
Réf: 603172C
~~449F~~
425F
GRATUIT POUR 340 POINTS

ASTERIX
Réf: 603173C
~~399F~~
379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

BLADES OF VENGEANCE
Réf: 403121C
~~449F~~
425F
GRATUIT POUR 340 POINTS

CHUCK ROCK 2
Réf: 0131353C
~~399F~~
379F
GRATUIT POUR 300 POINTS

DR. ROBOTNIK
Réf: 0131332C
~~399F~~
379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

DRACULA
Réf: 0131347C
~~395F~~
375F
GRATUIT POUR 300 POINTS

FIFA SOCCER
Réf: 403122C
~~449F~~
425F
GRATUIT POUR 340 POINTS

FORMULA ONE
Réf: 603175C
~~399F~~
379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

LES 7 AVANTAGES CHEEPER

- 5% de remise en cadeau de bienvenue
- Les prix les moins chers
- Un cadeau pour chaque jeu commandé
- Les meilleurs jeux
- 6 fois par an le catalogue CHEEPER à domicile
- Le traitement de votre commande sous 24h
- L'expédition en colissimo sous 48h (sous réserve des stocks disponibles).

UN CADEAU EN PLUS !

ALLEZ VITE EN DERNIÈRE PAGE ➪

GUNSTAR HEROES
Réf: 603176C
~~399F~~
379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

HAUNTING
Réf: 402133C
~~449F~~
425F
GRATUIT POUR 340 POINTS

HOOK
Réf: 0131346C
~~365F~~
345F
GRATUIT POUR 300 POINTS

JAMES POND 3
Réf: 403233C
~~449F~~
425F
GRATUIT POUR 340 POINTS

NHLPA 94
Réf: 403124C
~~449F~~
425F
GRATUIT POUR 340 POINTS

POPULOUS 2
Réf: 603178C
~~399F~~
379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

PUGGSY
Réf: 0131344C
~~365F~~
345F
GRATUIT POUR 300 POINTS

RANGER X
Réf: 603179C
~~399F~~
379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

ROBOCOP vs TERMINATOR
Réf: 603180C
~~399F~~
379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

ROCKET KNIGHT
Réf: 603181C
~~399F~~
379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

SHINOBI 3
Réf: 603182C
~~399F~~
379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

SONIC SPINBALL
Réf: 603183C
~~449F~~
425F
GRATUIT POUR 340 POINTS

SPIDERMAN X MEN
Réf: 0131338C
~~390F~~
370F
GRATUIT POUR 300 POINTS

STREET FIGHTER 2'
Réf: 603184C
~~549F~~
520F
GRATUIT POUR 400 POINTS

WIMBLEDON
Réf: 603186C
~~399F~~
379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

WIZ'N LIZ
Réf: 0131348C
~~365F~~
345F
GRATUIT POUR 300 POINTS

WWF ROYAL RUMBLE
Réf: 103104C
~~490F~~
465F
GRATUIT POUR 350 POINTS

ZOMBIES
Réf: 0131337C
~~399F~~
379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

COMMANDE TRAITÉE SOUS 24H
LIVRAISON SOUS 48H
(SOUS RÉSERVE DES STOCKS DISPONIBLES)

Chaque jeu vous donne droit à une carte à gratter. Toutes les cartes sont gagnantes !

Le cumul de vos points cadeau vous donne droit à un jeu gratuit de votre choix et référencé dans le catalogue.

ZOOL
Réf: 403125C
~~449F~~
425F
GRATUIT POUR 340 POINTS

NOS JEUX NE FONCTIONNENT QUE SUR MEGADRIVE ET MEGA-CD FRANÇAIS

Cheeper
CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

A renvoyer à HOMETEL • CHEEPER
BP 620 - 75161 PARIS CEDEX 04 - Tel. (1) 48 04 94 40

TITRES	Qté	RÉFÉRENCE	PRIX

Je joins mon mode de paiement et je coche la case correspondante

Signature (des parents pour les mineurs)

Montant total de la commande .....

Déduisez vous-même autant de fois 20 F que de cartes à gratter gagnantes à 10 points. (Joindre les cartes avec votre commande). - .....

Sous total .....

Participation aux frais d'espédition des jeux + 30 F

TOTAL .....

NOM ..... PRÉNOM .....

❑ Chèque bancaire / postal (à l'ordre de CHEEPER).

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE ..... TÉL. : .....

CONSOLE : ..... AGE : .....

❑ Carte bleue n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Expire fin |_|_|_|_|

MF 25

MEGA CD

SON OF CHUCK
Réf: 0131331C
~~399F~~
379F

GRATUIT POUR 310 POINTS

JOE MONTANA
Réf: 0231414C
~~449F~~
425F

GRATUIT POUR 300 POINTS

AFTERBURNER 3
Réf: 605159C
~~399F~~
379F

GRATUIT POUR 310 POINTS

BATMAN RETURNS
Réf: 605160C
~~449F~~
425F

GRATUIT POUR 340 POINTS

C+C MUSIC FACTORY
Réf: 605161C
~~399F~~
379F

GRATUIT POUR 310 POINTS

DUNE
Réf: 605162C
~~399F~~
379F

GRATUIT POUR 310 POINTS

FINAL FIGHT
Réf: 605163C
~~399F~~
379F

GRATUIT POUR 310 POINTS

FLASHBACK
Réf: 0131349C
~~365F~~
345F

GRATUIT POUR 300 POINTS

KRIS KROSS
Réf: 605164C
~~399F~~
379F

GRATUIT POUR 310 POINTS

LETHAL ENFORCER
Réf: 605165C
~~399F~~
379F

GRATUIT POUR 310 POINTS

PRINCE OF PERSIA
Réf: 605166C
~~399F~~
379F

GRATUIT POUR 310 POINTS

PUGGSY
Réf: 0131345C
~~365F~~
345F

GRATUIT POUR 300 POINTS

ROBO ALESTE
Réf: 605167C
~~399F~~
379F

GRATUIT POUR 310 POINTS

SEWER SHARK
Réf: 605168C
~~449F~~
425F

GRATUIT POUR 340 POINTS

SHADOW OF THE BEAST 2
Réf: 0131352C
~~365F~~
345F

GRATUIT POUR 300 POINTS

SILPHEED
Réf: 605169C
~~449F~~
425F

GRATUIT POUR 340 POINTS

SONIC CD
Réf: 605170C
~~449F~~
425F

GRATUIT POUR 340 POINTS

THUNDERHAWK
Réf: 605171C
~~399F~~
379F

GRATUIT POUR 310 POINTS

WWF RAGE IN THE CAGE
Réf: 0131330C
~~390F~~
370F

GRATUIT POUR 300 POINTS

SHERLOCK HOLMES 2
Réf: 0131340C
~~399F~~
379F

GRATUIT POUR 310 POINTS

LE CADEAU EN PLUS !

POUR TOUTE COMMANDE, VOUS RECEVREZ EN CADEAU CE SUPERBE POSTER (40x60) DE DRACULA !

GARANTIE

Tous nos jeux sont neufs et issus du commerce. Si par extraordinaire l'un d'eux présentait le moindre défaut, il vous serait échangé ou remboursé immédiatement.

Service à domicile.

Sans aucun engagement, vous recevrez, 6 fois par an, le catalogue CHEEPER chez vous. Vous vous ferez tranquillement, à domicile, une idée sur les meilleures affaires. Si un jeu vous tente, commandez-le et vous le recevrez en COLISSIMO.

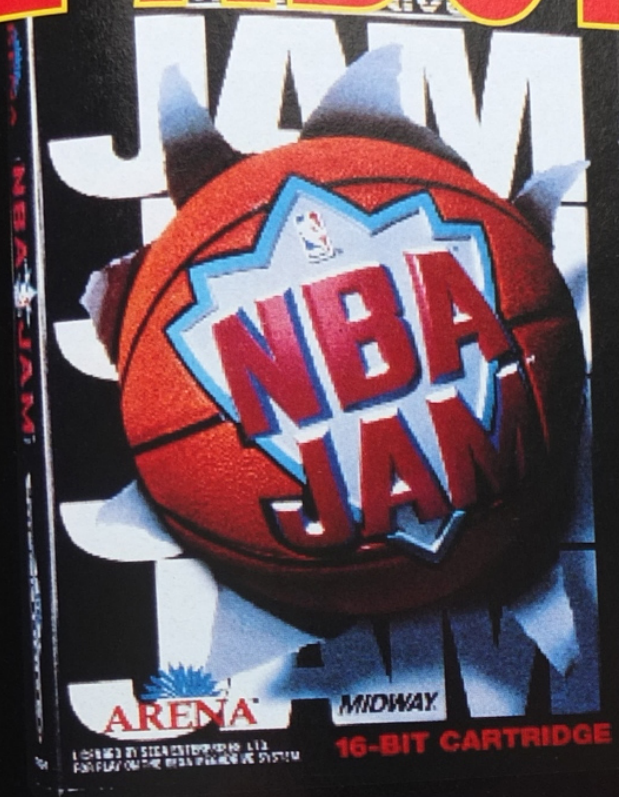
SORTIES TARDIVES

Les jeux ci-dessous sortiront courant février:

- **GROUND ZERO TEXAS** MCD 18 fév.
- **CLIFFHANGER** MCD fin fév.
- **LANDSTALKER** MD fin fév.
- **ZOMBIES** MD fin fév.

Vous pouvez les commander dès aujourd'hui et vous les recevrez dès leur sortie. Si vous nous envoyez une commande comportant l'un de ces titres, merci d'établir un règlement à part pour celui-ci. Votre paiement ne sera encaissé qu'après l'expédition du jeu.

L'ABONNEMENT COMME J'AIME



NBA JAM + 1 abonnement de 6 mois à Mega Force

MEGA FORCE vous propose l'AFFAIRE DU SIÈCLE : En vous abonnant à MEGA FORCE pour 6 mois, vous recevrez EN PLUS, le jeu NBA JAM sur MEGADRIVE ou GAME GEAR. FAITES VOS COMPTES...

520F SUR MEGADRIVE

350F SUR GAME GEAR

Faut être barje pour ne pas dire OUI !!!

ABONNEMENT

à renvoyer à : MEGA FORCE ABO – 103, bld Macdonald, 75 019 PARIS

❑ OUI ! Je m'abonne à MEGA FORCE pour 6 mois et je recevrai NBA JAM sur :

- ❑ MEGADRIVE au prix de 520F (frais de port compris).
- ❑ GAME GEAR au prix de 350F (frais de port compris).

❑ Je choisis l'abonnement simple d'UN AN (11N°)au prix de 270F. (Europe 390F, reste du monde par avion 530 F).

Vous pouvez acquérir séparément NBA JAM au prix de 500F sur Megadrive ou 270 F sur Game gear (port compris) et l'abonnement de 6 N° à MEGA FORCE de 150F pour la France métropolitaine uniquement.

Quelle que soit votre formule d'abonnement, vos PA sont prioritaires. Délai d'expédition des jeux : 8 jours (sous réserve des stocks disponibles et de la date de sortie du jeu qui est prévue pour le 4 Mars). L'offre d'abonnement de 6 mois avec le jeu est réservée à la France métropolitaine uniquement.

Nos abonnés qui sont encore en cours d'abonnement peuvent se réabonner dès à présent. Leur abonnement sera automatiquement prolongé d'autant (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).

NOM.....

PRÉNOM.....

ADRESSE.....

.....

.....

.....

CP.....

VILLE .....

PAYS .....

CONSOLE .....

AGE.....

SEGA

ÉDITEUR

DISPONIBILITÉ : FIN MARS 1994

D'après vous, serait-il possible qu'il y ait quelque part dans l'univers, sur une planète aussi belle que la nôtre, des êtres vivants, semblables à nous ? Si oui, plusieurs questions vous viennent certainement à l'esprit. Par exemple, quelle serait leur apparence, seraient-ils pacifistes, quel serait leur niveau intellectuel et scientifique... ou encore, quel serait leur plat préféré... Autant de questions qui restent en suspens et qui ouvrent la porte à de nombreuses suppositions. Mais dans 10 ans, 20 ans ou plus tard encore, peut-être aurons-nous des réponses...

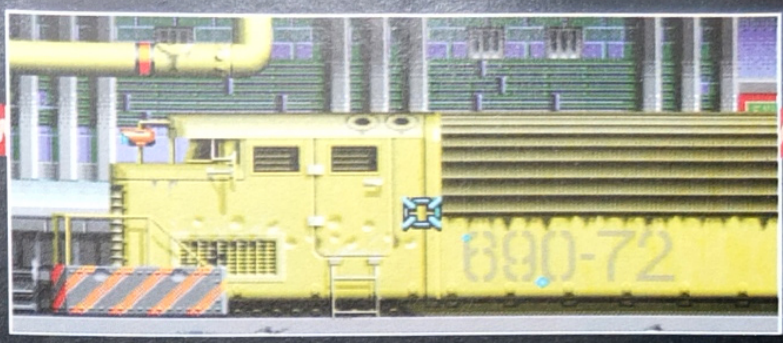
DANS UN FUTUR PROCHE... TRES PROCHE...

Personne ne s'y attendait, et l'annonce, au journal télévisé de 20hs, de l'arrivée sur terre d'extraterrestres dangereux ne fut pas prise au sérieux... C'était pourtant la vérité ! Il est alors devenu possible de répondre à nombre de questions : ce sont des laiderons, c'est-à-dire des êtres très moches, ils ne sont pas pacifistes du tout, ils sont très intelligents et ont développé des armes et des robots très puissants. Enfin, leur plat préféré, c'est l'homme aux petits oignons, garni de pommes de terre...

UNE ÉQUIPE D'ENFER, EN ENFER !

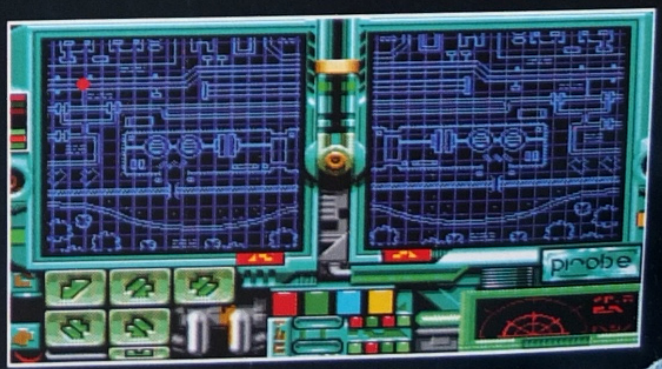
Vous et votre coéquipier êtes équipés d'un radar longue portée et devez repousser l'envahisseur à l'aide de votre fusil laser lance-grenades. Une arme en acier indestructible ! Avec

body COUNT



une telle puissance de feu, vous espérez bien rentrer chez vous très rapidement. Pourtant, une fois sur place, la résistance est telle que votre arme a beaucoup de mal à détruire les robots et à perforer les combinaisons de protection des envahisseurs. Alors pour vous aider, des armes, des munitions et des trousses de soins vous sont parachutées au fur et à mesure de votre progression. Une aide vraiment bienvenue dans cet enfer où tout explose autour de vous !

Ce "Shoot'Em Up", dans lequel vous déplacez un viseur pour atteindre les ennemis, semble très attrayant, non ? À 1 ou 2 joueurs, il devrait se jouer uniquement avec la manette, mais attendons notre prochain Zapping pour en avoir confirmation.



ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ : MARS 1994

NOR

beachbu

Lorsqu'il est en vacances, Normy est très "relax"... Petite chemise à manches courtes, short extra large et tongs fluorescentes, tous les attributs du parfait touriste ! Loin de tous les soucis quotidiens, il ne pense plus à rien, finis le travail et les responsabilités, place à la baignade et aux siestes ensoleillées ! Normy est un héros qui est aujourd'hui au repos...

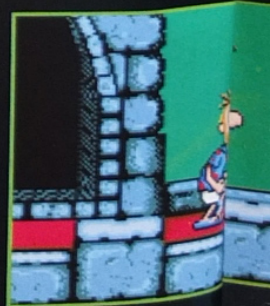
KIDNAPPÉES SOUS SON NEZ...

Ouais ! Vous avez vu ces six jeunes filles en maillots de bain ? Normy, lui, les a repérées de très loin et compte bien sympathiser autour d'une tasse de thé. Mais voilà qu'elles sont tout à coup aspirées par une soucoupe volante... Normy n'en croit pas ses yeux et n'a même pas le temps d'en sauver une ou deux. Sans ces six déesses, la plage n'est plus comme avant et le soleil a même disparu...

UN VOYAGE À TRAVERS LE TEMPS

Tiens, cette bouteille d'huile solaire n'est pas très claire !

Pour s'en assurer, Normy s'en recouvre tout le corps.... Ploum, clank, shouf... C'est bien ce qu'il pensait, ces jeunes filles ont toutes utilisé la même huile et c'est à cause d'elle qu'elles ont disparu ! Normy vient brusquement de faire un voyage à travers le



RMY

ale-o-rama

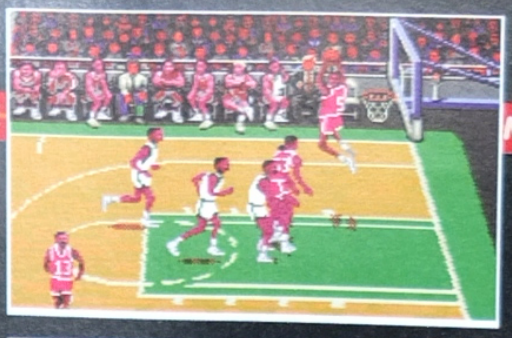
temps et le voici au New Jersey, à l'âge de la préhistoire. À cette époque, les hommes des cavernes sont de vraies brutes et les animaux préhistoriques, de gros mangeurs ! Normy aura bien du mal à traverser les montagnes volcaniques et devra affronter le plus fort des guerriers pour retrouver la première fille. Ensuite, Normy se retrouvera en Angleterre, en 1447, face à de fines lames qui l'empêcheront d'arriver jusqu'au château de la princesse, puis dans la jungle, aux environs de 1932 ! Qui sait où il se retrouvera la prochaine fois et à quelle époque ? Dans l'espace peut-être...

6 FILLES, 6 NIVEAUX ET 6 ÉPOQUES !

Voici un jeu de plates-formes qui se veut rigolo avant tout, avec plein d'options et des actions délirantes ! Les amateurs du genre ont rendez-vous le mois prochain pour un Zapping complet !

ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS

DISPONIBILITÉ : MARS 1994



NBA SHOWD

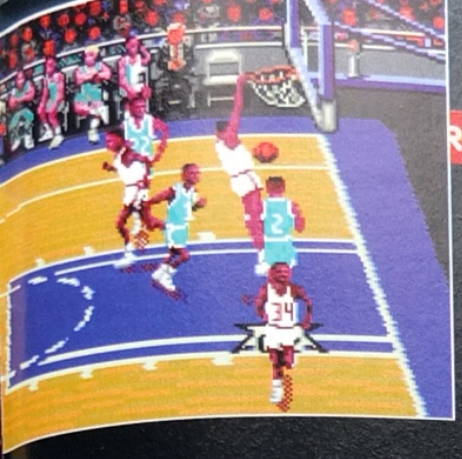
Vous avez envie de retrouver les vraies joies d'une rencontre de basket-ball et de ressentir les mêmes sensations que lorsque vous fouliez le parquet d'un gymnase ? En plus, vous n'êtes pas satisfait des prestations des autres jeux déjà disponibles sur Megadrive ? Eh bien, ce dont vous rêviez vient à peine d'arriver... Il se nomme "NBA Showdown 94" ! Une véritable simulation de basket-ball...

UNE VRAIE ÉQUIPE DANS UN VRAI MATCH

Jouer au basket-ball, d'accord, mais pas question d'un face à face, ou d'un "deux contre deux", ou même encore d'une compétition de tirs au panier ! Ici, il s'agit d'un vrai match avec 5 joueurs dans chaque équipe et comme si cela ne suffisait pas, il est possible de jouer à quatre en même temps, dans toutes les combinaisons possibles, grâce au quadrupleur d'Electronic Arts !

LES VRAIES REGLES POUR VRAIS JOUEURS

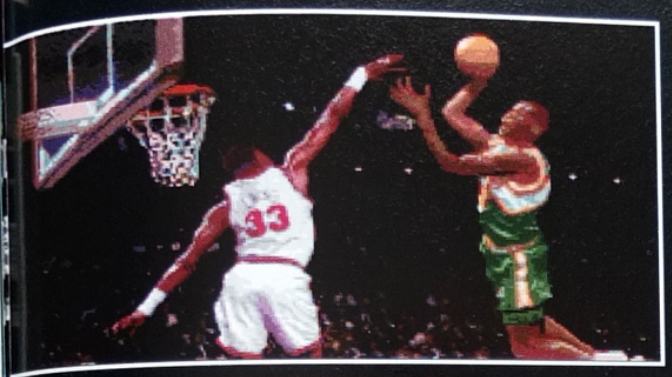
Chaque équipe (une trentaine au total) est constituée de 5 joueurs, 2 ailiers, 2 arrières et 1 centre. Ce sont les vraies équipes et les vrais joueurs de la NBA saison 93-94. Et pour maintenir un peu d'ordre parmi toutes ces vedettes, l'arbitre ne



laissera passer aucune faute et donnera même des lancers francs !

LES JOUEURS, DE VRAIS ARTISTES !

Après un entre-deux, le match s'emballe immédiatement. Contre-attaque, tir à trois points, passage en force, interception , smashes spectaculaires, dribble, passes courtes ou longues, marquage à la culotte... Vous pourrez même faire éclater le panneau ! Vous verrez le mois prochain l'effet



EA 94

OWN

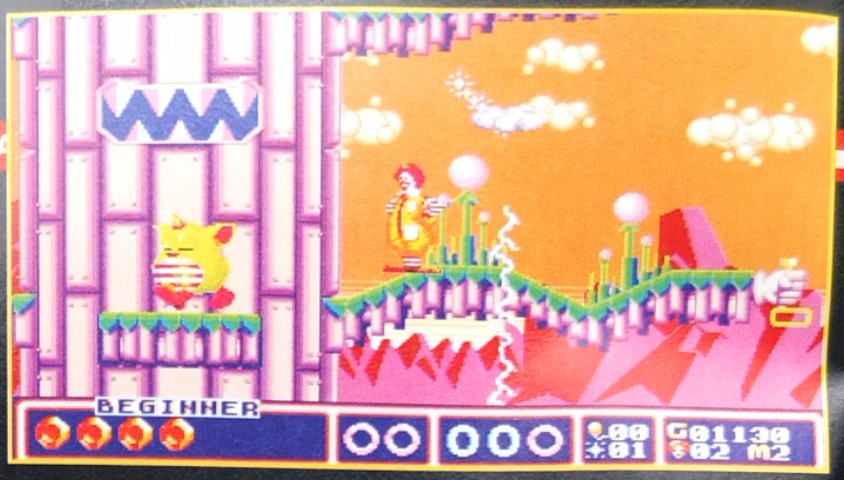
que cela fait lorsque le panier se déforme et emporte avec lui la vitre du panneau. Bien entendu, tout cela sera accompagné d'options et de modes de jeu divers, histoire d'ajouter un peu plus de piment et de plaire à tout le monde...

Nous aimerions tout vous révéler aujourd'hui, mais il est encore trop tôt. Vous avez attendu pendant longtemps, alors vous pouvez encore attendre un petit mois, non ? Patience...

SEGA

ÉDITEUR

DISPONIBILITÉ : MARS / AVRIL 1994



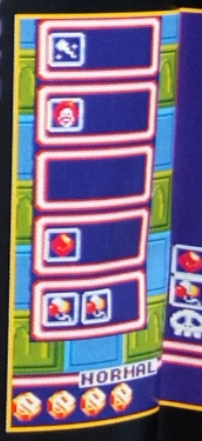
Un jour, alors que le jeune Ronald se promenait dans la forêt magique où il habite, il trouva un petit morceau de papier sous un arbre géant. En y regardant de plus près, Ronald découvrit ce qui pourrait ressembler à une vieille carte au trésor. Écoutons sa réaction : "Je me demande où se trouve le reste du plan ! J'espère seulement que cela ne m'éloignera pas trop de chez moi...". Ronald l'ignore encore, mais trois autres personnes en ont également trouvé une partie ! Évidemment, pour découvrir le trésor, les quatre morceaux du plan sont indispensables. C'est ainsi que débutent les aventures de Ronald, qui l'emmèneront bien plus loin qu'il ne l'imaginait...

LA MAGIE DU CLOWN...

Ronald est un jeune clown, avec plus d'un tour dans la poche. Magicien, acrobate et prestidigitateur, il possède plus d'une corde à son arc mais n'en abuse pas ! Il se contente de sortir une série de mouchoirs multicolores, attachés les uns aux autres par un petit nœud, pour s'accrocher un peu partout et grimper avec souplesse. Il adore aussi faire disparaître ceux qui s'opposent à lui, en les aspergeant de poudre magique dont il est le seul à connaître la formule.

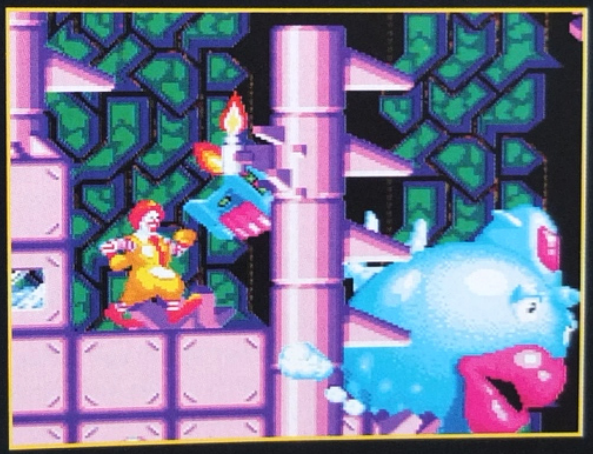
ET CELLE DES PAYSAGES !

Après la forêt magique, peuplée de grenouilles, de poissons et de tortues, la traversée se poursuit dans une ville tout aussi magique. À bord d'un train, puis sur des wagons de charbon, Ronald arrive bientôt en ville, où il devra escalader un gratte-ciel



MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE

gigantesque. Ensuite, il s'engage en pleine mer et survole les océans en sautant de nuage en nuage, sous les assauts des nombreux poissons. Finalement, il arrive sur un bateau pirate, où il est très difficile de se retrouver tant il est grand. Il ne reste plus qu'à trouver le lieu indiqué par la carte, maintenant reconstituée. Mais l'aventure continue encore et nous réserve de belles surprises ! Voilà un véritable jeu de plates-formes, né sous le signe de l'humour !



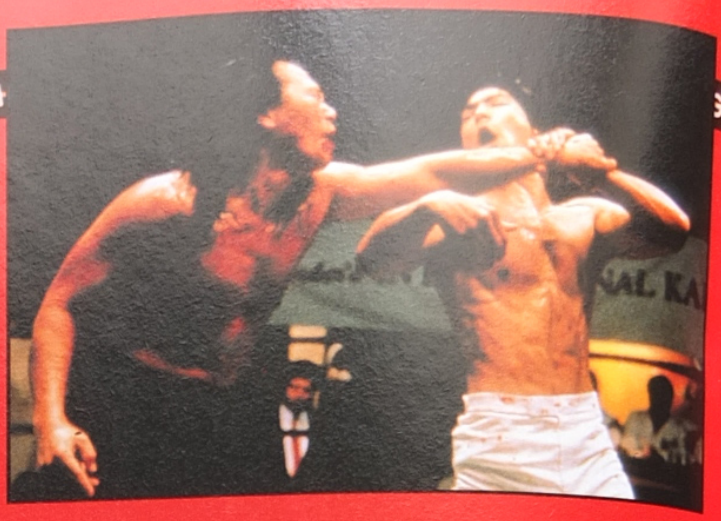
Les marques suivantes sont déposées par McDonald's Corporation : Ronald, Ronald McDonald, Golden Arches © McDonald's Corporation

mmmm

c Donald's™

REASURE LAND

DERNIERE MINUTE

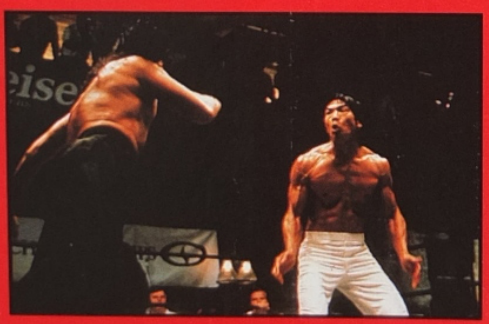


SCOOOOP ! Nous venons d'apprendre que l'éditeur du célèbre Aladdin sur Megadrive prévoit de sortir deux nouveaux hits sur la 16 bits de Sega. Tous deux sont des adaptations de gros succès cinématographiques au box-office américain comme européen. Le premier, Dragon, est sorti sur les écrans de cinéma parisiens en novembre dernier et retrace la vie tumultueuse du dieu des arts martiaux, alias Bruce Lee. Le second, Demolition Man, sort actuellement sur les écrans et, l'ayant vu, nous ne pouvons qu'espérer un jeu à la hauteur.

ÉDITEUR VIRGIN

DISPONIBILITÉ DES DEUX JEUX : JUIN 1994

Comme prévu, il s'agit d'un beat them up à la Streets of Rage sauf que, cette fois, le scénario paraît un "chouïa" élaboré. Le joueur incarne le "petit Dragon" dans ses œuvres, avec la possibilité de se faire accompagner par son maître Shaolin, personnage-phare de la série des Karaté Kid, ou par le sosie de Jackie Chan, que Bruce adore frapper dans le mode 2-players qui permet de se latter mutuellement. Deux joueurs partent ainsi à l'aventure pour revivre les moments forts de ces trente-deux années ayant transformé ce petit chinois, natif de San Francisco, en une légende. Légende que les fans aiment à se remémorer le 20 juillet de chaque année, date de son décès, il y a tout juste vingt ans. Une biographie visuelle décidément des plus actives ! Car cet acteur hors pair pouvait-il imaginer qu'un jour sa courte existence se retrouverait dévoilée à des milliers de fans amateurs des salles obscures ? Ou, mieux encore, que sa vie dépendrait des bons choix, en attaque comme en défense, d'adolescents passés maîtres dans l'art de manipuler un paddle, seul lien unissant le joueur à la console, et une cartouche de quelques mégas ? Probablement pas. Quoi qu'il en soit, un jeu pour le moins très attendu..

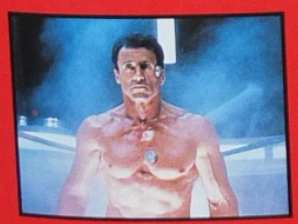


DRAGON

DEMOLITION MAN

STALLONE / DESTROY, MEME COMBAT !

Actuellement dans les salles, Demolition Man devrait être l'un des plus grands cartons de ce début d'année au cinéma. Attention, après Rocky et Rambo, après Cliffhanger, Stallone redécouvre ses premières amours : le film d'action pur et dur, où la violence n'a d'égale que la découverte de superbes effets spéciaux.



LE FILM : L'HISTOIRE

Nous sommes en 1996, et une ordure de la pire espèce, ennemi public numéro 1, empereur du crime, retient une trentaine de personnes en otages dans un building. Sly, dans la peau du sergent John Spartan, est un peu un "expéditeur", à la manière de Cobra (un autre film de Sly). Plus brute que réfléchi, Sly ne rêve que de terrasser Simon Phoenix (Wesley Snipes, actuellement à l'affiche dans Soleil Levant) et seul, il décide de venir chatouiller Simon et de lui apprendre ce qu'est réellement un dur de dur, un pro de la gâchette. Phoenix refuse cependant de se rendre et déclenche une gigantesque explosion où les trente otages sont brûlés vifs. Accusé d'homicide, il est condamné à trente ans d'hibernation et de rééducation au Cryopéniticier de Californie.

36 ANS PLUS TARD...

En 2032, la Californie est un havre de paix, où la violence, le crime, la haine n'existent plus. Pourtant, après avoir purgé sa peine et avant de passer devant la Commission des libérations, Simon s'échappe et sème à nouveau la terreur. La police se lance à ses trousses, mais s'avère impuissante face à ce criminel. Un seul homme est capable d'en venir à bout, et cet homme, c'est Demolition Man !

UN JEU SUR MEGADRIVE

Nous devrions voir débarquer Demolition Man sur Megadrive au cours du mois de juin chez

Virgin. Retraçant les grandes étapes du film, Demolition Man devrait être un jeu d'action et d'aventure, réalisé en trois dimensions, et dans lequel vous jouerez bien évidemment le rôle de Sly. De plus, pendant deux jours, les acteurs se sont prêtés à des séances de tournage uniquement pour le jeu. Bien que pour l'instant, nous n'ayons encore rien vu, Demolition Man s'annonce comme l'un des jeux les plus chers du monde. Wait and see...

en détresse... les réponses...

Vous connaissez tous maintenant le principe de notre rubrique "En détresse", que nous aurions pu intituler en son temps "Les lecteurs parlent aux lecteurs"... Vous l'avez compris, nous centralisons ici l'ensemble des questions que se posent les joueurs sur un jeu particulier, du fait des difficultés qu'ils y rencontrent. Il se trouve évidemment d'autres lecteurs qui, eux, connaissent la réponse à ces problèmes, et dont la bonté d'âme les poussent à prendre la plume pour aider leurs collègues... Si vous êtes dans ce cas, la seule précaution à prendre est de bien noter sur votre réponse le numéro affecté à la question, avec le nom du jeu et de la console, et pour tous, nous rappelons notre adresse : Mega Force, "En Détresse", 103 Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS

SONIC 2

★ MASTER SYSTEM ★

Comment passer le "Scramble Egg Zone Act 2" ? Y-a-t-il un code pour sélectionner le tableau de départ ou pour avoir des vies infinies ?

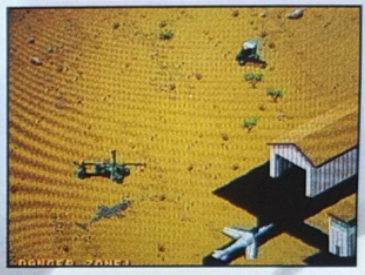
Pour passer ce niveau, il faut faire attention au tuyau-piège ; pour cela, si tu veux passer cette zone, fais pause à chaque croisement de tuyau. Je ne peux pas t'en dire plus à propos du code pour avoir toutes les zones... Bonne chance !

Christian MASSE

DESERT STRIKE

★ MEGADRIVE ★

J'aimerais connaître le code du 3ème tableau SVP. Merci d'avance. *Nicolas BOUIN*



Voilà le code du 3ème niveau : **TLJHOAS** et je te donne en prime celui du 4ème niveau : **EEFKTRT**. Je te souhaite bon courage pour la suite !

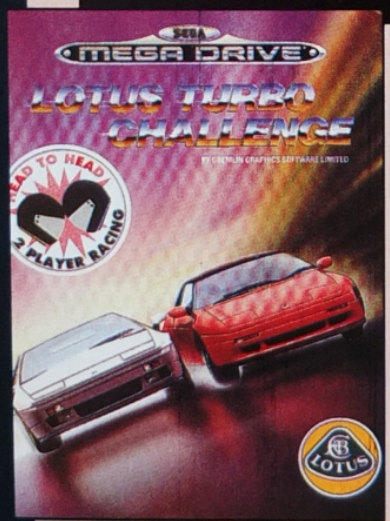
Alexandre

LOTUS TURBO CHALLENGE

★ MEGADRIVE ★

Je suis bloqué au niveau du Désert, pouvez-vous me donner les codes des niveaux suivants ? Merci d'avance.

Olivier CASTILLO



Olivier, voici les codes de tous les niveaux :

SLEEPERS
HERBERT
BUSINESS
APPLEPIE
STANDISH
MALLOW
TEA CUP

Voici le code pour avoir "le turbo infini" : **SLUGPACE**

Voici le code pour être toujours premier : **MANSELL**

(tu débuteras au 1er Niveau. Quand il ne te reste plus de temps, appuie sur C sans arrêt, jusqu'à ce que tu voies la voiture du niveau suivant. Cela marche à n'importe quel niveau.

Patrice GORDON

SHINOBI 2

★ GAME GEAR ★

J'aimerais savoir s'il y a un code pour arriver au Boss final afin d'avoir le Ninja Bleu que je n'arrive pas à avoir because le Boss ! Merci.

Sébastien MORELLE

Pas de panique Sébastien j'arrive ! À ma connaissance, il n'y a pas de code pour aller directement au Boss final. Mais tu peux accéder au dernier niveau avec tous les objets nécessaires en rentrant le code : **1FEDF**.

Et puis, pour avoir :

– le ninja-rose : **20141**
– les ninjas rose et vert : **80ACA**
– les ninjas rose, vert et bleu : **B09D9**
– les ninjas rose, vert, bleu et jaune : **90C0B**

Voilà c'est tout, et bonne chance !

HellRaiser

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

★ MASTER SYSTEM ★

Comment tuer Janken Le Grand? Merci.

Christophe LORDSCEIDER

Pour tuer Janken Le Grand, c'est simple. Il suffit de choisir, dans le jeu avec les mains, deux fois feuille puis de se rapprocher le plus possible de lui et, dès qu'il tire, sauter et lui taper dans la tête.

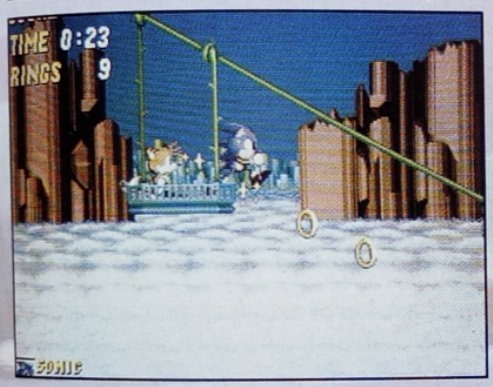
Grégory TRUTEAU

SONIC 2

★ MEGADRIVE ★

Je voudrais savoir s'il y a un code pour devenir indestructible. Si oui, lequel ? Comment battre le Boss final ? Merci d'avance.

Lolo, le MegaWarrior des jeux vidéos.



Le seul moyen d'être indestructible, c'est de posséder les 7 émeraudes, pour se transformer en Super Sonic. Mais voici un secret pour te transformer en Super Sonic sans obligatoirement avoir toutes les émeraudes. À la page de présentation, choisis "options", choisis "Sonic and Tails" ou "Sonic Alone". Puis va sur "Sound Test" et fais jouer les musiques de la façon suivante : 19 et appuie sur C, puis 65 et appuie sur C, puis 09 et appuie sur C, puis 17 et appuie sur Start.

Là, tu reviendras à la page de présentation. Mets-toi sur "1 Player" et appuie sur A et Start en même temps. Tu verras une page cachée qui permet de choisir le niveau où l'on veut aller. Mets-toi sur "Sound Test" et fais ces musiques : 04 et appuie sur C, puis 01 et appuie sur C, puis 02 et appuie sur C, puis 06 et appuie sur C.

Là, choisis ton niveau et joue normalement. Dès que tu as 50 anneaux, tu te transformeras en Super Sonic ! Pour éviter de te retransformer en Sonic, attrape beaucoup d'anneaux.

Pour tuer le dernier chef, Silver Sonic : le plus sûr moyen de le vaincre est de le frapper au visage. Death Egg : laisse-le marcher vers toi. Dès qu'il s'envole, place-toi complètement à droite de l'écran, contre le mur (à l'endroit où il est apparu et sorti du sol). La cible, c'est toi. Dès que le viseur se met à briller en jaune et rouge, pousse-toi un peu vers la gauche. Le cyborg va tomber devant toi. Pendant qu'il tombe et se penche vers toi, frappe-le au nez, puis fuis tout à gauche de l'écran. Les bras vont voler vers toi, mais ne te toucheront pas. Là, Death Egg s'envole, et recommence la manip jusqu'à ce qu'il meure... Tu auras droit à la "très beaucoup super fin". Voilà, Lolo !

Bilel MANSOURI, de Canto Perdrix.

3615 MEGAFORCE

Toutes les infos avant tout le monde !

Schmürz répond à tes questions !

Des astuces et des codes pour tes jeux !

Des concours et des cadeaux !

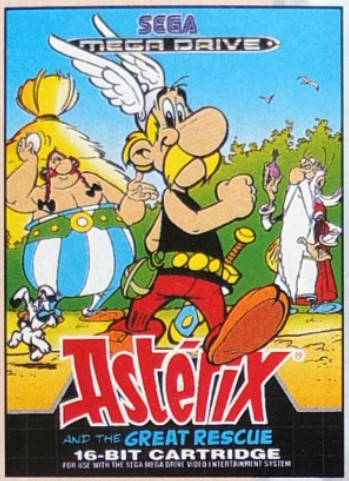
en détresse...

ASTÉRIX

★ MEGADRIVE ★

À la fin du 3ème niveau, il y a un Romain sur un tronc d'arbre, Astérix est avec lui, et lorsqu'on essaye de faire bouger Astérix, les boutons D, A, B, C, du pad ne répondent pas ! Y-a-t-il un code ou une façon de procéder pour finir ce niveau ? Merci d'avance.

Serge.



Pour te permettre de te débarrasser du Romain à la fin du 3ème niveau, tu dois te munir d'un objet plat que tu poses sur les touches ABCD de ton pad. Tu le déplaces ensuite de gauche à droite et de droite à gauche le plus vite possible. Ainsi, tu pourras faire avancer Astérix et te débarrasser du Romain. Bonne chance.

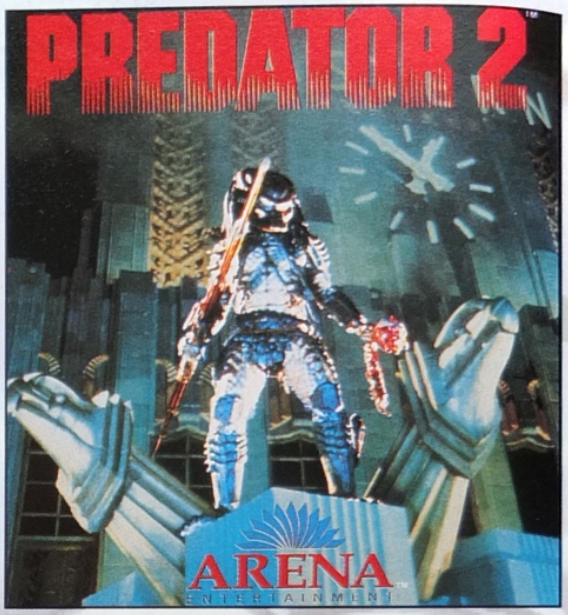
Stéphan et Benjamin LALIQUE (33)

PREDATOR 2

★ MASTER SYSTEM ★

Je n'arrive pas à passer le 5ème niveau. Alors, j'aimerais avoir le password du 6ème. Merci d'avance.

Aurélien



Aurélien, voici le password du 6ème niveau : LAICIFFO

Patrice GORDON (40)

ES-TU PRET POUR LA BASTON ?

TELEPHONE AU: 36.706.707

STREET FIGHTER 2' MORTAL KOMBAT

UN DELUGE DE CODES ACTION REPLAY !

Conçu par MEGAFORCE, dispo 24h / 24, tarif: 8,76 F l'appel + 2,19 F/mn

les questions...

★ GAME GEAR ★

N°25001 – AX BATTLER
J'aimerais savoir s'il y a des cheats modes pour avoir l'invulnérabilité, les "vases" infinis ou bien un Select stage ? J'aime bien ce jeu, mais il est un peu "prise de tête" ! SVP, aidez-moi !
Bernard SANTOUX (Suisse)

N°25002 – BATMAN RETURNS
Pourriez-vous me dire comment l'on bat les 6 Boss ?
Frédéric MOUNIER (Londres-GB)

N°25003 – SONIC
Au niveau du vaisseau, j'ai vu où se trouve la dernière émeraude, mais où faut-il passer pour la récupérer ?
Anne-Laure

N°25004 – SONIC CHAOS
Est-ce qu'il y a un cheat mode pour attraper plus facilement les émeraudes du chaos avec Sonic, et un autre pour augmenter la rapidité du jeu qui est bien facile ?! Merci d'avance !
Bernard SARTOUX (Suisse)

N°25005 – TAZMANIA
Je suis perdue dans les ruines Taztèques. En montant, j'arrive à la statue de Taz, je la dépasse, mais après ? Où aller et comment ? Merci d'avance.
Anne-Laure

★ MASTER SYSTEM ★

N°25006 – SONIC 2
J'arrive à prendre les 6 émeraudes pour passer au 7ème niveau. Mais quand je délivre Tails, il marque sur l'écran : Game Over. Y-a-t-il une émeraude au 7ème niveau ? Merci d'avance.
Hector YANNIS

N°25007 – BART VS THE SPACE MUTANTS
À la fin du 1er monde, je n'arrive pas à passer la barrière !? Comment faut-il faire ? Merci d'avance.
Amine ZGAROU

★ MEGADRIVE ★

N°25008 – ROCKET KNIGHT ADVENTURES
Voilà, je voudrais savoir s'il y a un code pour avoir un Select round ou pour avoir des vies infinies, ou pour être invincible ? Car je galère énormément pour passer le stage 6 avec l'espèce de robot qui bouge dans tous les sens. Comment faut-il faire pour le détruire ?
Jean-Pascal NAZON (13)

N°25009 – SONIC 2
Dans le "Sound test", à quoi correspond la musique 10 ? Si c'est un niveau caché ou une fin, dites-moi comment y parvenir. Merci !
Death Egg.

N°25010 – REVENGE OF SHINOBI
Dans le "Sound Test", à quoi correspond la musique "Silent in the Night" ? Si c'est un niveau caché ou une fin, dites-moi comment y parvenir. Merci d'avance !
Death Egg.

N°25011 – LANDSTALKER
Dans la "crypte", à côté de l'église dans la ville de Mercator, j'ai résolu les huit premières énigmes et j'ai traversé la rivière et ouvert la porte avec la boule de feu. Après, je ne trouve pas la solution à l'énigme avec cette momie. SVP, aidez-moi !
Jens DE WEVER (Belgique)

N°25012 – FLASHBACK
Pourriez-vous me dire comment l'on sort du vaisseau du dernier niveau lorsque l'on a déjà placé la charge atomique et que l'on est revenu tout en haut du tableau ? Merci beaucoup, et franchement je conseille ce jeu à tous les fans des jeux de rôles et à tous ceux qui aiment les superbes graphismes ! À bientôt.
Antony BUFFA (13)

N°25013 – QUACKSHOT
Au parcours de l'Égypte, je n'arrive pas à résoudre l'énigme du sphynx pour obtenir la flamme. J'espère recevoir une réponse motivée. Merci d'avance !
Julien SANCHEZ (36)

N°25014 – WONDERBOY IN MONSTER WORLD
Comment faire pour prendre le 1er trésor, et existe-t-il un Select Round ? Aidez-moi, merci !
Jérôme MERMET-BIJON (01)

N°25015 – BATMAN RETURNS
Je voudrais savoir quel est le code pour avoir l'énergie infinie, et quel est le code pour choisir son niveau ? Merci d'avance.
Yves GAILLARD (77)

N°25016 – ASTÉRIX ET OBÉLIX
Je suis bloqué au niveau 3, hutte 3, pièce 3, car je ne sais pas ce qu'il faut faire pour courir sur le tronc d'arbre avec le Romain... Merci d'avance.
Gaëtan (61)

N°25017 – SHINING FORCE
Quelqu'un pourrait-il me dire comment procéder pour faire éclore "l'œuf de Domingo" ? Et que faire pour que Joghurt veuille se joindre à votre équipe ? Joghurt est la taupe avec un casque d'aviateur, près de la maison où se trouve Gong, dans le 1er chapitre. Merci d'avance.
Luke DE GUARDIANE

NOUVEAU
36 70 13 31
Le service des consoles. échanger, acheter, vendre des consoles et des jeux. Les prix les plus fous !

GEANT !
36 68 01 00
AVEC BUGS BUNNY
LE MEILLEUR JEU DU MONDE !!!
Joue comme sur ta console et gagne des pin's, des T-shirts et des consoles 16 bits
TM & © WARNER BROS INC.

SUPER
36 68 2001
JOUE AVEC BATMAN
Cumule tes points et choisis toi-même ton cadeau
3615 BATMAN
TM & © 1989 DC COMICS INC.

NOUVEAU
36 65 11 01
Pars à l'aventure avec INDIANA JONES™
Des milliers
© 1993 LFL / All Rights Reserved

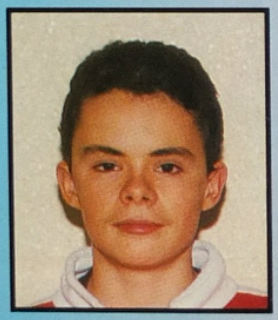
MegaScores

CES GARS SONT PLUS FORTS QUE TOI !

Eh bien, les p'tits gars !? Il semblerait qu'un petit "coup de fatigue" vous amène à ne plus nous envoyer vos scores, ou bien est-ce parce que vous avez été "dégoûtés" par les scores faramineux de certains de vos collègues Segamaniaques ?... Allez, allez, pas d'histoires, accrochez-vous et envoyez-nous vos scores, accompagnés d'une attestation sur l'honneur (ou d'une photo d'écran de votre score), de votre photo format identité, d'un mini-CV sur vous, ce que vous faites et ce que vous aimez. Adressez-le tout à : MEGA FORCE, LES MEGASCORES, 103 Boulevard MacDonald. 75019. PARIS. Et ne faiblissez pas !

★ MEGA-CD ★

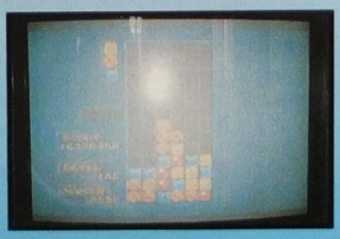
ROAD AVENGER 500.900
David SARONI (69)
Notre collègue Segamaniaque David a fait l'heureuse acquisition d'un Mega-CD ce Noël pour agrémenter sa petite Megadrive. En voici la preuve... et le résultat !



Bravo David pour ta superbe lettre, et merci à ta maman qui a bien voulu la taper à la machine, puisque d'après toi, tu es le seul à pouvoir te relire !... David a 13 ans, il est en 5ème, et se passionne pour les dinosaures, à tel point qu'il veut devenir plus tard paléontologue et que son nom de code est... Raptor ! Il joue également au rugby, adore le dessin et possède 17 jeux Megadrive dont il en termine 14.

★ MEGADRIVE ★

COLUMNS 16.375.498
Charles DANIEL (76)
En voilà un super, méga, hyper, génial, et surtout Megascore ! Comme tu le dis si bien dans ta lettre, Columns est un jeu assez ancien, mais cela n'empêche rien.



Charles a 13 ans et —il le dit lui-même— c'est un "pur" Segamaniaque. Il a littéralement "bloqué les compteurs" sur Columns, mais a carrément oublié de nous envoyer une petite photo de sa "trombine"... Il possède évidemment d'autres jeux, et nous prépare un prochain Megascore d'enfer sur Streets of Rage 2. Mais Columns, c'est déjà très bien, et même si ce titre est déjà ancien, c'est là que l'on vérifie l'intérêt d'un bon jeu !

ALADDIN 64.000
Sébastien CASIEZ (59)
Encore un passionné de jeux vidéo, adepte du monde Sega. Vous êtes de plus en plus nombreux, et cela ne fera "qu'empirer" de jour en jour !...

Sébastien a 12 ans, et possède déjà 20 jeux sur sa Megadrive. En plus de faire ce score sur Aladdin, il a terminé ce dernier en 4 jours ! Même si les jeux vidéo constituent sa passion essentielle, Sébastien aime aussi le foot et... Mega Force ! Merci pour tes vœux Sébastien, nous te les renvoyons avec plaisir.

STREET FIGHTER 2' 659.715
Olivier LYOEN (59)
Non content de faire un tel score, Olivier se permet de le réaliser avec 8 étoiles de rapidité et 6 étoiles de difficulté, pas mal non ?

Olivier a 13 ans, et il est en 4ème au Collège. Pour ce score sur SFII', il a utilisé également 2 Continues car il s'est fait battre par Mr Bison, et il a pris Ryu et Honda comme personnages. Bravo, Olivier !

MORTAL KOMBAT 16.098.500
Christophe NADAL (91)
En plus de son MegaScore, pour accréditer ses dires, Christophe nous fournit une photo d'écran de fin de ce super jeu de combat, avec du sang partout !

À l'heure où vous lirez ces lignes, Christophe aura eu 16 ans, et les jeux vidéo sont l'une de ses deux passions, la seconde étant... le Karaté ! À tel point que Christophe aimerait faire son métier de l'une de ces deux activités, mais comme il dit lui-même, il faut bien bosser en cours et d'après lui, c'est pas encore gagné ! Christophe semble être un fan des Megascores et nous demande s'il doit tout nous envoyer ? Oui Christophe, il faut tout nous envoyer, mais effectivement, pas tout en même temps. Merci de réaliser un courrier par score, avisse aux amateurs !...

3615 MEGAFORCE

L'ERE GLACIAIRE

Photos d'écran de différent formats.

Si vous pensiez que les dinosaures allaient tout écraser sur leur chemin, attendez seulement de vous retrouver devant une très vertigineuse piste noire, les pieds collés aux skis.

Winter Olympics est la simulation de sports la plus impressionnante que vous ayez jamais eu le courage d'affronter. Et elle risque fort de tout dégager sur son chemin.

Respirez profondément . . . Préparez-vous à dépasser la limite . . . Concentrez-vous . . . Allez, go!

En dix épreuves très spectaculaires, vous allez affronter les plus grands spécialistes mondiaux de sports d'hiver: descente, slalom, bobsleigh, patinage de vitesse etc. . .

Un dernier conseil: ne vous retournez pas pour regarder derrière.

winter OLYMPICS

Winter Olympics: c'est chaud.

© LOOC 1991 © 1993 U.S. Gold. All rights reserved. U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, England. Tel: 19 44 21 625 3366.

'SEGA', 'MEGA DRIVE', 'MASTER SYSTEM' and 'GAME GEAR' are trademarks of Sega Enterprises Ltd., © 1993 SEGA ENTERPRISES LTD. NINTENDO ® SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, and the Nintendo Product Seals are trademarks of NINTENDO.

U.S. GOLD

HIT-PARADE

★ MASTER SYSTEM ★

1 - Cool Spot - 1er mois - Plates-Formes
Restez cool ! Rien ne sert de s'énerver...

2 - Jurassic Park - 2ème mois - Plates-Formes
Un face à face percutant entre deux époques !

3 - Astérix 2 - 2ème mois - Plates-Formes
Où est passé le druide ?

4 - Le Livre de la Jungle - 1er mois - Plates-Formes
Miam, miam, une banane...

5 - Winter Olympics - 1er mois - Sport
Idéal lorsqu'il n'y a pas de neige !

6 - Sonic Chaos - 3ème mois - Héros Sega
Qui sera le plus rapide ? Sonic, Tails ou Vous ?

7 - Robocop vs Terminator - 1er mois - Plates-Formes
8 armes dévastatrices pour pulvériser les Terminators !

8 - Formula One - 2ème mois - Sport
Une casse de moteur, une crevaison lente ?

9 - Desert Speedtrap - 1er mois - Plates-Formes
Découvrez le coyote le plus rigolo de la planète.

★ MEGADRIVE ★

1 - Aladdin - 3ème mois - Plates-Formes
Que ne feriez-vous pas, pour sauver Jasmine !

2 - Sonic Spinball - 2ème mois - Héros Sega
Un flipper super Sonic !

3 - Street Fighter 2' - 3ème mois - Action
C'est ce qui arrive, lorsque l'on prend trop de coups !

4 - Winter Olympics - 1er mois - Sport
Sautez dans votre luge et laissez-vous glisser...

5 - Robocop vs Terminator - 1er mois - Plates-Formes
Un duel sanguinolent ; une aventure dévastatrice !

6 - Astérix - 3ème mois - Plates-Formes
Une feuille verte, trois poils de grenouille... La formule est secrète !

7 - TMHT Tournament Fighters - 1er mois - Action
Des tortues très très spéciales !

8 - Flashback - 6ème mois - Plates-Formes
Comment sortir de cette cage ?

9 - Jungle Strike - 5ème mois - Action
Il faut encore escorter le Président !

★ GAME GEAR ★

1 - Sonic Chaos - 2ème mois - Héros Sega
Une course folle, avec son ami Tails le renard.

2 - Le Livre de la Jungle - 1er mois - Plates-Formes
Une balade de liane en liane à travers la jungle.

3 - Winter Olympics - 1er mois - Sport
50 centimètres de neige, rien que pour vous !

4 - Astérix - 1er mois - Plates-Formes
Vite, un peu de potion magique...

5 - Mickey Mouse 2 - 6ème mois - Héros Sega
Le premier jeu 4 Mb tient encore la route !

★ MEGA-CD ★

1 - Silpheed - 1er mois - Shoot Them Up
Une flotte de vaisseaux impressionnante !

2 - Thunderhawk - 2ème mois - Simulation
L'hélicoptère de combat le plus terrifiant du monde.

3 - Sonic - 2ème mois - Héros Sega
En chaussant des bottes magiques, il devrait vite remonter !

4 - Hook - 1er mois - Plates-Formes

Les Dernières Sorties

Voici tous les derniers jeux sortis, disponibles en magasin !

★ MEGADRIVE ★

	GENRE	DIFFICULTÉ	JOUEURS
ADDAMS FAMILY	ACTION	• •	1
ROBOCOP III	ACTION	• •	1
T2 JUDGMENT DAY	ACTION	• • •	1
ETERNAL CHAMPIONS	ACTION	• •	2

★ MASTER SYSTEM ★

ADDAMS FAMILY	ACTION	• •	1
T2 ARCADE	ACTION	• • •	1
ROBOCOP III	ACTION	• •	1
BART VS THE WORLD	ACTION	• •	1
T2 JUDGMENT DAY	ACTION	• •	1
DESERT STRIKE	ACTION	•	1
SENSIBLE SOCCER	SPORT	• •	2
DR ROBOTNIK	RÉFLEXION	• •	2
DESERT SPEEDTRAP	ACTION	• •	1

★ GAME GEAR ★

T2 ARCADE	ACTION	• • •	1
ADDAMS FAMILY	ACTION	• •	1
ROBOCOP III	ACTION	• •	1
BART VS THE WORLD	ACTION	• •	1
T2 JUDGMENT DAY	ACTION	• • •	1
DESERT STRIKE	ACTION	• •	1
SENSIBLE SOCCER	SPORT	• •	2
DR ROBOTNIK	RÉFLEXION	• •	2
DESERT SPEEDTRAP	ACTION	• •	1

★ MEGA-CD ★

GROUND ZERO TEXAS	ACTION	• •	1
PRIZE FIGHTER	SPORT	• •	1
WONDER DOG			1

LE CD-ROM A ETE CONCU POUR UNE SEULE RAISON...

Microcosm met en scène les plus incroyables séquences de cinéma en combinant des effets spéciaux spectaculaires et de l'action époustouflante!

Microcosm vous emmène dans une autre dimension, celle de la nouvelle génération d'images de synthèse et de laventure interactive.

Essayez Microcosm et vous serez témoin de l'expérience la plus étrange et la plus incroyable qui n'a jamais été vue même dans les rêves les plus insensés!!!

MICROCOSM

PERSONNE N'ECHAPPERA A CETTE EXPERIENCE!

LES
COMMEN

Sur les étalages des boutiques de jeux vidéo, on remarque de plus en plus de titres connus, des personnages de dessins animés, des acteurs célèbres, des noms de films ou des émissions de télé à succès... Tous ces titres connus ont été achetés, par les sociétés créant les jeux vidéo, à leurs propriétaires respectifs pour en exploiter le nom ; ce sont des "licences". Dans les lignes qui suivent, nous allons donc essayer de comprendre pourquoi, depuis quelques mois, déjà autant de licences sont disponibles sur le marché. Nous allons également essayer de savoir combien coûte le rachat de tels noms, de Jurassic Park à Terminator en passant par Steven Seagal ou par Mickey, et de quelle manière ils se négocient et quelles sont leurs origines. Pour ce faire, nous allons nous inspirer de l'une des prochaines grandes licences sur Megadrive : The Pink Panther, alias la Panthère Rose, dessin animé et film connu de tous et toutes, qui est annoncé chez Tecmagik pour une sortie nationale dans le courant du mois de mars prochain.

LES PREMIERS PAS

Avant d'acquérir une licence, une société telle qu'une société de jeux vidéo doit se poser

Un esquimau à l'effigie de la Panthère Rose - Miko, le glacier, détient la licence -

plusieurs questions. Tout d'abord, elle doit trouver LA licence, le nom donc, qui fera vendre ses produits. Du coup, la première étape, mais également la plus importante, portera sur le choix du nom. Créer un jeu avec une licence d'Yves Saint Laurent ou de Chanel ne servirait pas à grand-chose, les clients ici visés étant pour la plupart des enfants ou des adolescents. Mieux vaudra donc, pour la société en question, trouver un personnage, une histoire, un film, etc., bref une licence, qui soient connus d'eux. En enquêtant sur les habitudes de lectures, sur les loisirs (cinématographiques, sportifs,...) des futurs acheteurs, une idée directrice est alors lancée. C'est ainsi par exemple que la société Tecmagik a jugé bon d'utiliser le nom de la Panthère Rose pour leur prochain jeu vidéo. Avec cette licence, la question de la renommée mondiale est résolue : le dessin animé ainsi que le film ont été, et sont encore, diffusés dans le monde entier. Au niveau de la notoriété donc, pas de problème : cette licence est la bonne. Mais la cible, les jeunes, est-elle atteinte ? Ne l'oublions pas, les dessins animés font partie des émissions les plus regardées par les 8-15 ans. La Panthère Rose cadre parfaitement avec cette clientèle potentielle, et la licence pourra donc être rentable.

QUEL EST LE "DEAL" ?

Un achat de licence peut se négocier de différentes façons et sur différents plans. C'est ainsi que le contrat pourra être signé pour une gamme de produits donnés, pour une région géographique précise, ou pour

"LICENCES"

CELA FONCTIONNE...

Toujours dans l'originalité, des chaussettes "Pink Panther"

Son of Pink Panther, sera le prochain film utilisant le nom de la Panthère Rose

Les licences sont à la mode. Tout le monde veut en avoir une, tout le monde veut en vendre une. Mais comment cela fonctionne-t-il ? Comment les sociétés qui développent ces produits font-elles pour s'y retrouver financièrement ? Nous allons tenter de répondre à ces questions.

Tout d'abord, il faut savoir que la licence est toujours accordée pour une durée limitée dans le temps. Lors de la signature entre la MGM —la Metro Goldwin Mayer, propriétaire des droits de la Panthère Rose— et la société Tecmagik, il ne s'agissait que de l'exploitation mondiale du seul nom dans le domaine des jeux vidéo. D'autres sociétés, pour d'autres secteurs d'activité, sont parvenus à signer un contrat avec la même MGM pour créer des esquimaux à l'effigie de l'animal, comme Miko, ou pour réaliser des paires de chaussettes, comme la société Agofroy. Le deal est approximativement le même, quelle que soit l'activité choisie, mais quel est-il exactement ?

Un contrat de licence se signe sur le chiffre d'affaires réalisé grâce au nom porté par le produit. Dans le cas de la Panthère Rose et de Tecmagik, la société MGM devrait en théorie toucher 5 à 10% du chiffre d'affaires hors taxes réalisé par les ventes du jeu. Cela équivaut à un beau paquet de

Devenir Panthère, cela a toujours été le rêve de Bénédicte notre standardiste

thunes ! Si Tecmagik vend par exemple 300.000 exemplaires du jeu sur Megadrive dans le monde entier, on peut penser que, sans rien faire, la MGM pourrait empocher 7% de 150 francs (prix moyen HT d'une cartouche sur Megadrive vendue aux distributeurs) multiplié par 300.000 (nombre d'exemplaires qui devraient être vendus), soit environ 3 millions de francs. Eh oui, une licence ce n'est pas donné ! Plus concrètement encore, lors de la signature du contrat, le client doit verser, à la société détentrice des droits, 50% du chiffre d'affaires présumé avant que le jeu ne soit réellement vendu. Les 50% restant à payer le seront après la commercialisation. Le délai pour payer cette somme est bien évidemment négociable et rentre également dans l'énoncé du contrat.

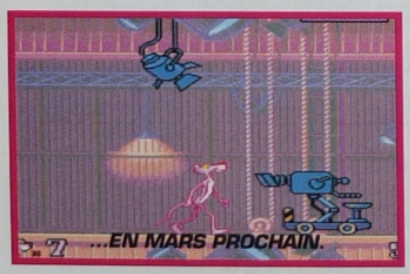
En général, il faut compter 1$ US pour chaque jeu vendu, c'est également de cette manière que s'est déroulé le "deal" avec André Agassi pour l'utilisation de son nom dans "André Agassi Tennis" sur Megadrive. Si Tecmagik a vendu 200.000 copies de ce jeu dans le monde, Agassi, son agent et toutes les personnes impliquées dans le deal, auront reçu au total la coquette somme de 200.000 dollars, soit plus d'un million de francs.

C'est toujours sympa d'être une vedette ! Plus fort encore : le contrat pour développer Jurassic Park sur Super Nintendo, Nintendo et Game Boy, signé par Ocean, s'est élevé à 2 millions trois cents mille dollars. Une bagatelle ! À ce prix, les sociétés qui développent ces produits ne peuvent se permettre de connaître un bide, et on les comprend ! Toujours des chiffres, plus astronomiques encore : Shaquille O'Neal, la vedette de la NBA, s'est fait payer 20 millions de dollars pour qu'une série de jeux puisse être portée à l'écran. Attention, 20 millions de dollars, cela représente plus de 100 millions de francs lourds, une plaisanterie...

LES AVANTAGES D'UNE LICENCE

Bien évidemment, si de telles sommes sont investies, l'argent est cependant loin d'être jeté en l'air. Tout l'argent dépensé pour obtenir la licence permet non seulement au titre de sortir de l'anonymat —il est toujours préférable d'avoir un jeu appelé "la Panthère Rose" plutôt que "la

panthère chez l'épicier"— et par conséquent, sur le plan de la pure notoriété, cette connaissance du titre, avant que le jeu lui-même ne soit vu, attire déjà l'œil de l'éventuel acheteur sur l'étalage ; premier avantage... Le second avantage est purement financier : que d'économies réalisées en publicité et promotion pour faire connaître le jeu ! Vous imaginez les budgets colossaux qu'il faudrait investir pour que "la panthère chez l'épicier" soit connu du public... Entre les pubs télé, les pubs dans les journaux spécialisés, dans la presse grand public, etc., c'est à coups de millions de francs qu'il faut chiffrer la dépense. Et encore, cette dépense ne sert qu'à promouvoir le produit dans un seul pays. Pour que la campagne publicitaire soit réellement efficace, il faut multiplier la dépense par le nombre de pays dans lesquels le titre sera commercialisé. On ne s'en sort plus, et mieux vaut avoir des finances solides pour assurer ce marketing qui se doit d'être très puissant.



CONCLUSION

Pour conclure ce petit voyage au sein du monde des licences, et de l'avis de toutes les sociétés qui ont eu la gentillesse de bien vouloir nous répondre, il est très important de cibler sa clientèle et de choisir correctement le nom de la licence que l'on va acheter. Un échec, et cela peut être la fin d'un beau rêve. Si des sommes colossales sont investies dans l'acquisition de licences, celles-ci sont assurément plus rentables que celles investies pour promouvoir un titre complètement inconnu. Bien évidemment, il existe des exceptions, et les produits dits "originaux" peuvent également être une superbe opération financière. Flashback est l'un des meilleurs exemples que l'on peut donner à ce propos.

J'm DESTROY.

LA PETITE HISTOIRE DE "PINK PANTHER"

30 ans après la sortie du film, le jeu ! Un jeu de plates-formes original, qui met en scène le célèbre animal au poil rose, un diamant à l'origine, créé pour les besoins d'un "cartoon" dans les années 70. La Panthère Rose se retrouve cette fois dans les studios hollywoodiens, pour une audition qui tourne à la catastrophe. L'inspecteur Clouseau se lance aussitôt à la poursuite de l'énergumène qui traverse moult décors de films célèbres : depuis la forêt de Pinkinhood jusqu'au château hanté, en passant par le Far-West et par une confrontation avec des révoltés d'un navire naguère appelé le Bounty. Sept niveaux au total, divisés en de très nombreux sous-niveaux, dans lesquels "PP" se défend des agressions de l'inspecteur, déguisé en pirate ou en shériff de Nottingham pour l'occasion, grâce à un "pistolet coup-de-poing" extensible. La panthère bénéficie en outre de quelques options amusantes, comme voyager sur un tapis volant et parvenir ainsi aux endroits les plus inaccessibles, envoyer un marteau-piqueur à l'assaut d'un Clouseau agressif, voire, pourquoi pas, "glacer" les ennemis en faisant apparaître un panneau de stop au moment voulu. De beaux graphismes et une animation fluide dans l'esprit du dessin animé, mais surtout une bande-son qui reprend le thème mondialement connu d'Henri Mancini, avec des variantes suivant les niveaux. "Pink goes to Hollywood" promet définitivement d'en séduire plus d'un !

Titre et photos - TM & © 1993 Mirish-Geoffrey-D-F. Licensed by MGM/UA L&M

ATTENTION

MC GAMES

l'emission de video games
de la bande FM
retrouvez-la
chaque mercredi sur

Media Tropical 92.6 FM
Radio Beur 106.7 FM
Voltage FM 96.9 FM

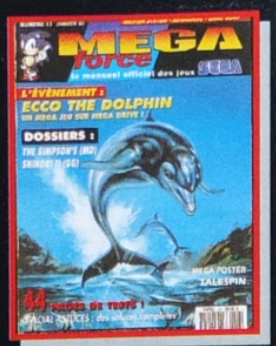
STOCK ✪ GAMES

Le spécialiste du jeu video
44 RUE DE MALTE 75011 PARIS
METRO REPUBLIQUE

TEL: (1) 48.05.48.23

TOUS LES JEUX AUX
MEILLEURS PRIX !!!
SUPER NINTENDO
MEGADRIVE
MEGA CD
NEO GEO
NEC
GAME BOY-GAME GEAR
3DO - JAGUAR

Complétez vot



N° 13 Janvier 93

N° 14 Février 93

N° 15 Mars 93

N° 16 Avril 93

N° 17 Mai 93

N° 23 Décembre 93

LES PIN'S MEGA FORCE

Attention, fin de stock ! Offre limitée dans la mesure des pièces disponibles. Voici les Pin's Mega Force, en 2 modèles, un rond et un carré = 30 F l'un, 50 F les deux.

L'INDEX 1993 des MEGA-SOLUTIONS de MEGA FORCE

Titre des Jeux	Console	N° MF	Page
Alien 3	MD	14	32
Bart vs Space Mutants	MD	13	92
Batman returns	GG	14	66
Defenders of Oasis	GG	17	76
Ecco the Dolphin (1ère partie)	MD	17	42
Ecco the Dolphin (2ème partie)	MD	18	116
Flashback	MD	20	66
Galahad (1ère partie)	MD	15	34
Galahad (2ème partie)	MD	16	72
Greendog	MD	12	74
Gunstar Heroes	MD	24	58
Jungle Strike	MD	23	71
Mac Donald Global Glad. (1ère part.)	MD	22	151
Mac Donald Global Glad. (2ème part.)	MD	23	137
Master of Darkness	MS	15	58
Prince of Persia	MS	12	28
Shadow of the Beast 2	MD	15	80
Shining in the Darkness	MD	19	92
Shinobi 2	GG	13	32
Sonic 2	MD	16	48
Sonic 2	MS	18	56
Tiny Toon (1ère partie)	MD	21	73
Tiny Toon (2ème partie)	MD	22	68

N° 24 Janvier 94

LE CLASSEUR MEGA FORCE

Pratique pour conserver vos anciens exemplaires sans les abîmer, il peut contenir jusqu'à 12 exemplaires de votre magazine préféré. MAIS ATTENTION : ce classeur est destiné aux exemplaires de Mega Force dans son ANCIEN FORMAT (210 x 288), soit du numéro 1 au 14 inclus. D'autre part, ce sont là des fins de stock et cette offre est valable dans la limite des stocks disponibles.
Destiné à ranger vos anciens numéros jusqu'au n°14, il peut être commandé à la pièce, mais nous vous proposons également 2 offres spéciales :

- le "PACK A" : 5 anciens numéros au choix + 1 classeur = 220 FF port compris !
- le "PACK B" : 12 anciens numéros au choix + 1 classeur = 420 FF port compris !

re collection !

N° 18 Juin 93

N° 19 Été 93

N° 20 Septembre 93

N° 21 Octobre 93

N° 22 Novembre 93

SPÉCIAL COLLECTIONNEURS"

Exceptionnel !

Notre gestionnaire de stocks, après inventaire, nous a avisés que quelques exemplaires de nos numéros 1, 2 et 13 (jusque-là épuisés et indisponibles) ont pu être récupérés ! Attention, ces quantités sont réellement minimes, et vos commandes seront honorées en fonction de leurs arrivées postales. À vos stylos !

Bon de commande

à renvoyer à MEGAPRESS, Pin's/Réassort, 103, boulevard MAC DONALD, 75019 PARIS

☐ Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE
Le n° 9 est livré avec la K7 vidéo SEGA n° 1.

☐ au prix unitaire de 40F (France, port compris)
☐ au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)

☐ n°1 ☐ n°2 ☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6 ☐ n°7 ☐ n°8 ☐ n°9 ☐ n°10 ☐ n°11 ☐ n°12 ☐ n°13 ☐ n°14 ☐ n° 15 ☐ n°16 ☐ n°17 ☐ n°18
☐ n°19 ☐ n°20 ☐ n°21 ☐ n°22 ☐ n°23 ☐ n°24 ☐ Hors-Série n°1

soit un total de ..... (nb d'exemplaires) x ..... (prix unitaire) = ... FF

☐ Je commande l'offre spéciale "classeur" ☐ "PACK A" ☐ au prix de 220 FF (France et DOM-TOM, port compris)
☐ au prix de 270 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 5 anciens numéros désirés ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ "PACK B" ☐ au prix de 420 FF (France et DOM-TOM, port compris)
☐ au prix de 520 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 12 numéros choisis : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Je commande ..... pin's MEGAFORCE ☐ le rond (30F) ☐ le carré (30F) ☐ les 2 modèles (50F)

☐ Je commande ..... classeur à (210 x 288mm) : ☐ 65F (France, port inclus) ☐ 75F port (Étranger, port inclus)

NOM: ..... PRÉNOM: .....

ADRESSE: .....

.....

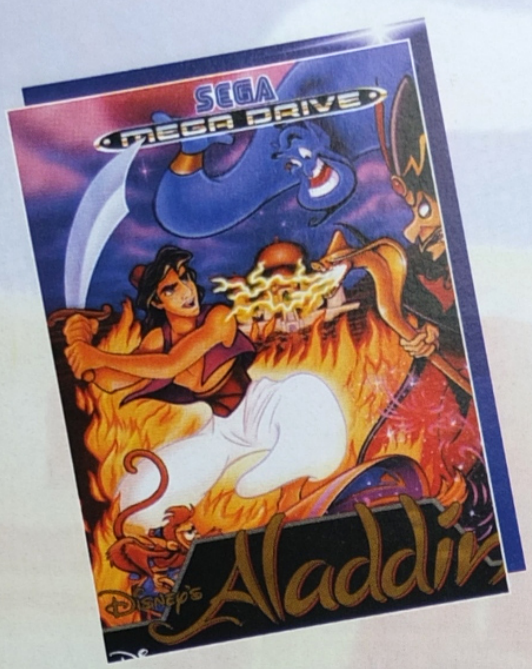
CP: ..... VILLE: ..... AGE: .....

PAYS : ..... TÉL. : .....

J'AI UN ☐ • MEGADRIVE ☐ • GAME GEAR ☐ • MEGA CD

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE :

..... FF



CHEAT MODE

Stage Select :
pendant le jeu, faites pause puis avec votre manette, appuyez sur les boutons A, B, B, A, A, B, B, A. Vous finirez ainsi le niveau immédiatement et pourrez passer au suivant.

Bien qu'il soit affublé du quolibet "le rat des rues", Aladdin sait au fond de lui-même que sa vie ne sera pas faite seulement de rapines et de vols mais, au contraire, de respect d'autrui et de lutte pour la liberté du monde. Tantôt chassé par les gardes impériaux, tantôt poursuivi par les sbires du Sultan, vous devrez guider notre voleur au grand cœur dans un dédale de pièges qui le conduiront à affronter Jafar dans un duel dont vous vous souviendrez longtemps ! Ce n'est un secret pour personne, Aladdin sur Megadrive est LA révélation de l'année 93. Ce jeu est fabuleux et reste identique en tous points au dessin animé qui, lui aussi, est de très bonne facture. Voilà, je vous laisse maintenant le plaisir de découvrir ce dossier et de vous défouler sur cette merveilleuse cartouche !

© Disney

Ala

Aladdin™ ©Virgin Games is a trademark of Virgin Enterprises Ltd. Disney characters © The Walt Diney Company

ladin

LES OBJETS DU JEU

Pomme : elle peut être lancée sur un ennemi et devenir ainsi un redoutable projectile !

Bonus du Génie : en l'attrapant, vous aurez le droit, à la fin du niveau, d'accéder à un stage-bonus où vous pourrez collecter des pommes, des joyaux, des vies ou même Jafar...

Flûte : elle permet, une fois attrapée, de jouer une mélodie ensorcelant une corde, cette dernière vous servant à aller dans des endroits inaccessibles !

Vase du Génie : en le touchant, vous sauvegarderez votre position et pourrez ainsi reprendre la partie à l'endroit sauvegardé, même après votre mort !

Vie supplémentaire : son seul nom veut tout dire, non ?!

Cœur du Génie : en le collectant, vous regagnez une bonne dose de votre énergie.

Lampe noire : c'est la mini bombe atomique de l'époque des Contes des Mille et une Nuits !

Moitié de scarabée : elle devra être impérativement ramassée pour espérer finir le deuxième niveau.

CODE ACTION REPLAY
Vies infinies :
FF72A700E3

NIVEAU 1

LE MARCHÉ D'AGRABHA

Vous commencerez votre périple dans les rues du marché d'Agrabha. Ce sera le meilleur endroit pour apprendre à manier votre personnage. De nombreux gardes seront lancés à vos trousses, alors soyez des plus vigilants pour ne pas vous faire attraper et finir ainsi dans les geôles de l'ignoble Jafar. Vous devrez aussi vous méfier des lanceurs de couteaux et autres pick-pockets planqués dans des jarres d'osier. Tous ces ennemis sont très nombreux ; ils n'en restent pas moins mortels mais ne sont pas si coriaces qu'ils en ont l'air ! Voilà, c'est un premier niveau pour une bonne "mise en train", et autant vous dire que vous en aurez besoin pour la suite des événements !

De nombreux charbons ardents seront posés à même le sol en ce début de niveau. Ne posez en aucun cas un orteil dessus, ou vous finiriez en barbecue vivant. Vous voyez le garde en train de se tenir le pied ? Eh bien, tapez-lui dans le dos pour lui faire rendre l'âme. Ce n'est pas très chevaleresque, mais après tout, il n'avait qu'à choisir le bon camp !

Vous devrez affronter les deux frères "mangedure" ! Le premier est simple à battre, un coup de cimeterre et au revoir, mais le second tient un endroit des plus statégiques. Si vous sautez et qu'il vous repousse, bonjour les pieux acérés ! C'est pour cela que vous devrez le dégommer avec une pomme pour passer sans encombre cet endroit.

Pour collecter sans frais une vie supplémentaire, allez jusqu'à cette corde à linge, placez-vous légèrement à gauche des oreilles de Mickey et au bout d'un petit moment, Aladdin les enfilera et vous verrez apparaître une vie supplémentaire (c'est un peu tordu à trouver, je vous l'accorde, mais c'est un jeu Disney !).

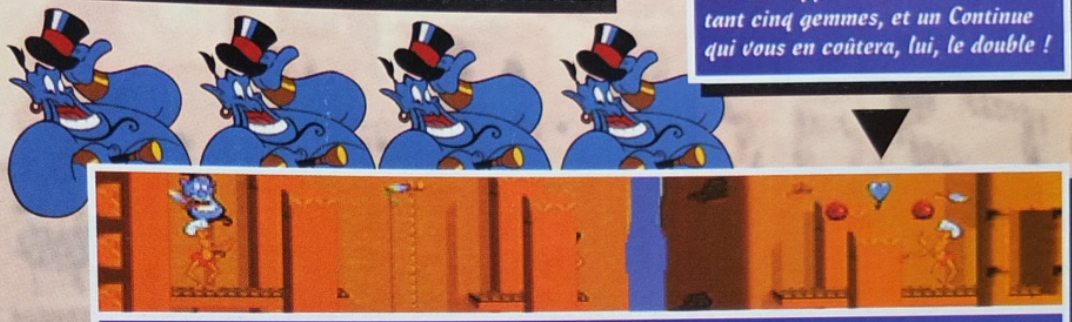
Pour atteindre cette corde tendue entre deux colonnes, grimpez sur le squelette puis sautez sur les quatre palmiers de gauche.

Vous toucherez la moitié de scarabée pour la première fois en cet endroit. Une vieille légende dit que "celui qui réussira à réunir les deux moitiés de scarabée trouvera le chemin de la lampe magique", mais ce n'est qu'une vieille légende !

Voici une petite astuce vous permettant de prendre un raccourci — limité, je veux bien l'admettre, mais raccourci quand même ! Quand vous arrivez en vue du chameau, placez-vous au bord de la plate-forme se trouvant sur sa gauche, laissez-vous tomber sur sa bosse, et quand vous la toucherez, appuyez sur le bouton de saut. Vous réaliserez alors un méga saut, vous propulsant sur la petite plate-forme supérieure à partir de laquelle vous pourrez emprunter, un peu plus loin, la corde vous menant au sommet du niveau. Un petit conseil en passant : quand vous arriverez sur la petite plate-forme, sautez tout de suite à gauche, car étant instable, elle vous précipiterait automatiquement là d'où vous étiez venu !

Prenez garde en passant dans les rues d'Agrabha, car les ménagères à la solde de Jafar, dès que vous pointerez votre nez sous leurs fenêtres, vous lanceront des jarres en terre cuite qui sont loin d'être inoffensives pour vos points de vie !

Voici le marchand du désert ! Quand vous le rencontrerez, demandez-lui de vous vendre ses merveilles. Vous aurez le choix entre une vie supplémentaire vous coûtant cinq gemmes, et un Continue qui vous en coûtera, lui, le double !



En haut de cette corde, vous pourrez trouver à votre droite une tête de Génie, défendue par un lanceur de couteaux. Faites-lui avaler sa lame et sautez sur la plate-forme de droite. À partir de celle-ci et en prenant votre élan, vous pourrez atteindre une autre plate-forme sur laquelle vous trouverez, en plus d'un garde, trois gemmes et un cœur bleu !

NIVEAU 2

LE DÉSERT

Pour échapper aux nombreux gardes de Jafar, vous devrez faire une courte excursion dans le désert. Au cours de celle-ci, de nombreux ennemis s'acharneront après vous, gardes armés, volatiles en tout genre, pieux, serpents, j'en passe et des meilleurs ! Pour finir ce niveau saharien, vous devrez également collecter une moitié de scarabée d'or.

En ce début de niveau, n'oubliez pas de collecter le plus de pommes possible, et à défaut d'en faire de la compote, vous pourrez vous en servir comme projectiles mortels ! En sautant sur ce chameau, vous lui ferez cracher de la bile sur la tête du garde ennemi, je puis vous assurer qu'il ne s'en remettra pas !

Pour trouver le vendeur des sables, vous devrez passer par un petit passage secret. En arrivant sous cette colonne au motif plutonien, vous devrez vous cacher derrière elle et faire un grand saut à la verticale. Vous vous retrouverez alors propulsé dans les hauteurs du niveau et atteindrez le marchand tant convoité !

Aladdin

NIVEAU 2
suite

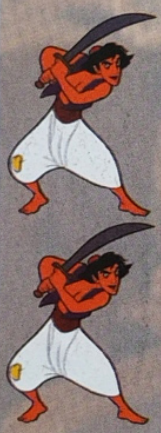
La deuxième moitié de scarabée se trouvera au fond d'une petite grotte. Pour l'atteindre, vous ne rencontrerez pas de gros problème : une fois arrivé sur le sable, à gauche des tentes ennemies, vous devrez tout simplement traverser le mur de gauche, et vous vous retrouverez comme par enchantement dans la grotte à l'unique mais inestimable trésor !

ABU NIVEAU BONUS

Si vous avez collecté la tête d'Abu dans le précédent niveau (elle est très facile à trouver), vous pourrez participer à ce bien curieux niveau-bonus. Ici, vous incarnez Abu, fidèle compagnon d'Aladdin, et devrez collecter de nombreuses gemmes et autres vies supplémentaires. Pas vraiment de plan à vous montrer, tout repose essentiellement sur vos réflexes. Une gemme tombe sur le sol, et dix jarres tombent après elle ! Esquivez-les, et vous pourrez ressortir "blindé" de ce niveau !

Le premier Boss du niveau. C'est le roi des voleurs et il est aussi fourbe que méchant. Pour le battre, une seule tactique : dès qu'il apparaît à l'écran, lancez-vous sur lui et harcelez-le de coups d'épée. Au bout de quelques instants, il ne s'en remettra pas (à croire qu'une malédiction frappe les voleurs).

Dans cette partie, il vous faudra jouer les "Cliffanger" et grimper au plus haut du marché. Vous rencontrerez un grand nombre de soldats ennemis et devrez naviguer entre leurs armes et les poutres de bois aussi instables qu'impraticables. Une vraie partie de plaisir !



Le deuxième Boss du niveau n'est autre que le chef des gardes du Sultan. Pour le battre, il n'y a pas trente-six manières de s'y prendre : placez-vous sur la petite plate-forme se trouvant au milieu de l'écran, lancez-lui une pomme, il vous lancera alors un tonneau, sautez par-dessus (le tonneau, pas le Boss) et lancez de nouveau une pomme ; il relancera alors un autre tonneau et vous devrez recommencer à lui lancer des pommes jusqu'à obtention d'une mort certaine. Tout n'est qu'une question de "timing"...

NIVEAU BONUS

Pour atteindre ce niveau bonus, vous devrez collecter le plus de têtes de Génie possible ! Vous déboucherez alors, quand vous terminerez le niveau, dans une pièce où vous pourrez récolter un maximum de bonus ou, si vous tombez sur la tête de Jafar, rien du tout !

NIVEAU 4

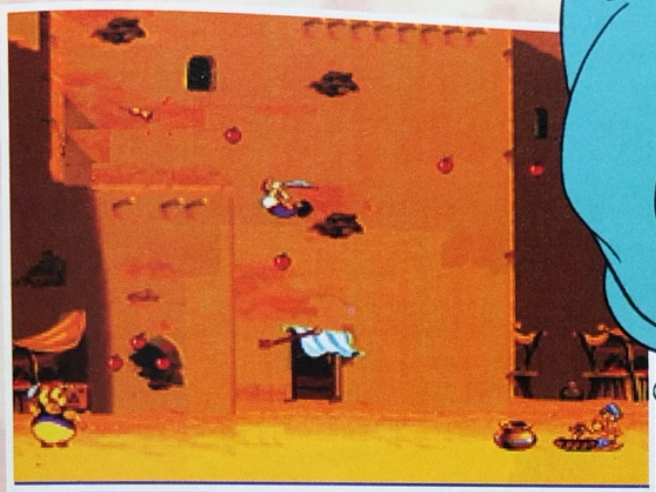
Aladdin

En arrivant dans le périmètre des tentes ennemies, vous devrez avancer avec précaution, car des pics mouvants sont implantés profondément dans les sables et surgissent à l'improviste, causant perte de vitalité ou bien plus encore...
À droite de votre fidèle singe Abu aux prises avec un garde ennemi, vous collecterez pour la dernière fois la moitié du scarabée. Une fois touchée, en route pour le troisième niveau !

NIVEAU 3

SUR LES TOITS D'AGRABHA

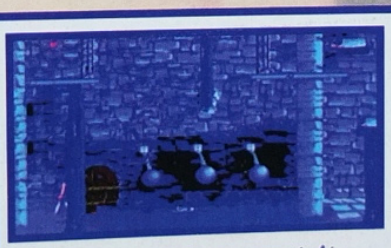
Vous voici de retour dans le marché d'Agrabha. Les gardes se font de plus en plus présents et ils vous harcèlent dans les moindres recoins du marché. Dans cette troisième partie, vous devrez emprunter un mode de locomotion bien étrange ; en effet, des cordes magiques ont été disséminées le long du niveau et elles vous permettront d'atteindre des endroits jusqu'alors inaccessibles !



Pour collecter cette vie supplémentaire, sautez sur le porte-drapeau, puis atterrissez sur la terrasse de gauche. De là, laissez-vous tomber de nouveau sur le porte-drapeau, maintenez alors votre bouton de saut appuyé et au moment où vous le toucherez, vous effectuerez un méga saut vous propulsant directement sur la vie !

LA PRISON

Sous l'emprise de Jafar, le Sultan vous a enfermé dans ses geôles, ne tenant ainsi pas compte des avertissements de Jasmine. Cette prison est la plus lugubre qui puisse exister, elle est peuplée de squelettes et de rats, dont les yeux malsains étincellent dans le noir ! De nombreux gardes vous mèneront aussi la vie dure, en fait, c'est vraiment un endroit de cauchemar, heureusement que Jasmine vous apporte des oranges !



En passant dans les niveaux inférieurs, vous devrez faire parler vos réflexes en évitant des boulets pendus à des chaînes, et qui seront lancés dans votre direction. Ayez un bon "timing" pour passer sans difficulté cette délicate épreuve !

Quand vous rencontrerez un squelette, précipitez-vous pour le détruire, sinon, au bout de quelques secondes, il se fera lui-même exploser, projetant tout autour de lui des morceaux d'os très indigestes pour votre barre de vie !

Pour grimper dans les hauteurs du niveau, vous devrez passer par une série de marches rétractables. En effet, elles sont mues par un mécanisme qui les fait sortir deux secondes puis rentrer deux secondes. Vous devrez être parfaitement synchro pour escompter arriver à l'endroit voulu !

NIVEAU 5

LA CAVE DES MERVEILLES

Vous venez de pénétrer dans la cave des merveilles, mais prenez garde car elle recèle, certes un grand nombre de joyaux, mais aussi un grand nombre d'ennemis. Vous croiserez plusieurs statues d'or, qui ont beau être de parfaits chefs-d'œuvre d'enluminure, mais n'en sont pas moins des objets de mort qui vous attaqueront dès que vous serez à leur portée ! Vous croiserez aussi un grand nombre de chauves-souris, fantômes diaboliques et autres poissons cracheurs d'or ! Merveilleux, non ?

Ces statues d'or sont des plus fourbes ! Quand vous passerez devant elles, rien ! Mais dès que vous leur tournerez le dos, elles vous lanceront des blocs d'or dans la tête. Un conseil, n'essayez pas de les récupérer pour votre compte suisse, vous ne vous en remettriez pas !

Vous devrez battre un curieux Boss dans ce stage. C'est une statue qui se téléporte sur deux socles d'or, et vous décoche des coups d'épée. Pour la battre, rien de plus simple : quand elle apparaît sur le socle de droite, donnez-lui un coup d'épée, et précipitez-vous vers le socle de gauche pour lui redonner un coup d'épée. Voilà, procédez ainsi pour réduire à néant cette statue diabolique !

NIVEAU 7

LA CHEVAUCHÉE

Juché sur votre tapis volant, vous devrez ressortir de la cave des merveilles envahie par la lave. Je vous préviens, préparez-vous à en prendre plein la tête car une animation comme celle-là, ça faisait longtemps qu'on n'en avait pas vu sur Megadrive. En ce début de stage, vous ne serez pas trop surpris par la vitesse, mais au fur et à mesure de votre avancée, elle augmentera jusqu'à ce que le décor ne soit plus qu'un fil de couleur, défilant à toute vitesse. Les mains du Génie apparaîtront de temps en temps pour vous indiquer quel chemin prendre afin d'éviter les rochers en suspension. Vers la fin de niveau, vous tomberez sur trois points d'interrogation. Analysez bien le plan du stage pour ne pas hésiter quant à la direction à prendre .

Aladdin

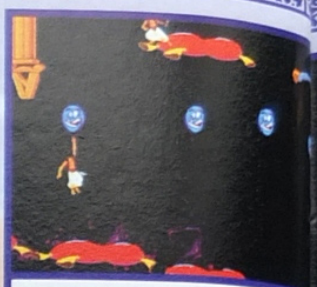
Ces idoles de la peur doivent être détruites. Donnez-leur des coups d'épée, et pour celles qui sont inaccessibles (comme sur la photo, par exemple), une seule solution : les pommes !
Voici la lampe, perchée tout en haut du "mont compten-bank" ! Elle attend d'être cueillie tel un fruit rouge à la belle saison...
NIVEAU 6
LA FUITE
Alors que le gardien de la cave des merveilles vous avait bien prévenu de ne pas toucher à autre chose que la lampe, votre fidèle compagnon Abu, hypnotisé par un gros joyau, a déclenché, en voulant le prendre, la colère du gardien éternel. La cave des merveilles, qui ne contenait jusque-là que des joyaux et autres lingots d'or, se transforme alors en cave des horreurs. Il ne vous reste qu'à essayer d'atteindre votre tapis volant, synonyme pour vous de liberté et de sécurité !
Quand vous arriverez à cet endroit, suspendez-vous à cette stalactique pour pouvoir grimper sur la plate-forme à partir de laquelle vous pourrez sauter à gauche, sur une autre plate-forme recélant deux cœurs.
Vers le milieu du niveau, vous devrez, tel Indiana Jones, éviter des pierres qui roulent et risquent de vous écraser. Sautez par-dessus les fissures géantes qui se sont formées dans le sol pour que la pierre qui vous suit s'y engouffre sans vous causer aucun dommage !
En cette fin de niveau, vous vous retrouverez dans un tunnel avec deux intersections. Prenez celle du bas pour sauter sur quelques roches flottant dans la lave. Si par malheur vous vous étiez déjà engagé dans le tunnel supérieur, vous vous feriez automatiquement écraser par un rocher roulant à contresens. Triste fin pour le Prince des mendiants !

NIVEAU 8

LA LAMPE MAGIQUE

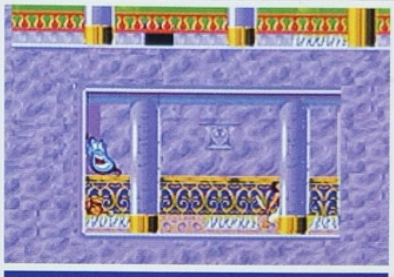
Vous venez à peine de ressortir du tunnel, que vous voilà propulsé à l'intérieur de la lampe du Génie. C'est dans un monde loufoque que vous allez évoluer, alors ne soyez pas étonné de tout ce que vous allez découvrir.

Sautez sur cette main tendue et sur celle qui décrira un cercle en tournant à droite ! Vous pourrez aussi évoluer dans cette gelée bleue. Sautez sur place pour ne pas vous enfoncer, et le tour est joué !



Agrippez-vous à tous ces ballons pour traverser ce gouffre. Pour les plus adroits d'entre vous, le vendeur du désert est installé sur un coussin de soie très difficile à atteindre.

Sautez sur la tête des flamands roses pour traverser les douves du palais. Sous ces eaux paisibles, se cachent des poissons cracheurs de lingots d'or. Attendez patiemment qu'ils sortent la tête de l'eau et hop, un poisson de plus pour le "Capitaine dégueux" !



C'est la dernière pièce du palais, elle vous conduira dans le repaire secret de l'ignoble Jafar. Ne tombez pas sur les pics, ou vous seriez obligé de tout recommencer !

Il vous suffira de sauter sous la cage d'Ubu pour délivrer votre petit animal préféré !

Voici le gardien du stage, qui n'est autre que le perroquet de l'ignoble Jafar. Il sera placé sur un engrenage de bois et le fera tourner pour générer des monstres fantomatiques ! Placez-vous en face de la bête et lancez-lui un grand nombre de pommes. Si par malchance, vous veniez à en manquer, fouillez la pièce et vous en trouverez à coup sûr.

NIVEAU 10

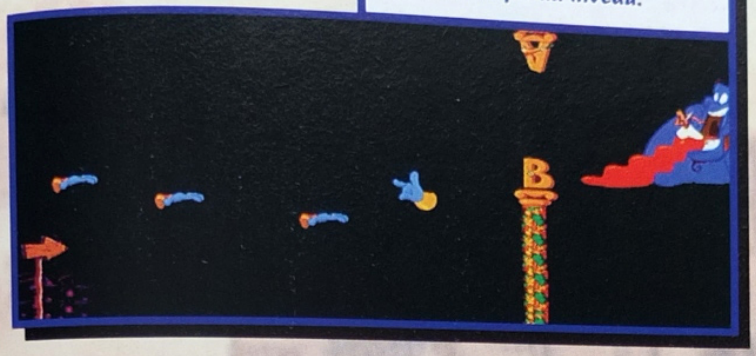
LE PALAIS DE JAFAR

Vous voilà dans l'antre de la bête. Vous devrez traverser tout le palais de Jafar avant d'arriver devant l'ignoble individu, mais méfiez-vous car dans ce dernier niveau, les gardes sont de plus en plus violents et le sol est constellé de pics acérés ! En plus, tout au long de votre progression, vous serez attaqué par une multitude de perroquets et autres lames de feu qui balayent le sol !

Quand vous croiserez ces statues, ne leur tournez en aucun cas le dos car elles vous balanceraient des pierres à la tête. Dégommez-les dès que possible et passez votre chemin en toute quiétude !

Aladdin

Vous devrez sauter sur des mains qui grandiront et rapetisseront de temps en temps. Sautez sur les grandes et évitez comme la peste les petites car vous vous retrouveriez très vite en bas de l'écran, sans espoir de retour. Laissez-vous frapper par ses doigts, sortes de curieux bumpers, pour atteindre la fin du niveau.



NIVEAU 9

LE PALAIS DU SULTAN

Vous voici dans le palais du Sultan. Ce serait un lieu idyllique s'il n'était pas infesté de gardes ! Enfin, c'est ça, la dure vie de voleur de pommes ! Dans cet antre de toute beauté, vous devrez sauver votre petit compagnon Ubu, retenu prisonnier par la Garde d'élite de Jafar.

Sautez sur ces piles de jouets et allez vous suspendre au rail de gauche pour traverser cette portion de niveau.

Empruntez la carpette magique et jouez les hôtesses de l'air en vous promenant dans tout le palais !

Petite descente aux enfers... Soyez des plus prudents lorsque vous l'entamerez, car de nombreux pics et boulets mouvants y ont été disséminés, et la moindre erreur vous serait fatale.

JAFAR

Vous voici en face de votre ennemi ! Il commencera le combat en vous aspirant grâce à son rayon tracteur. Placez-vous à sa droite, puis quand il vous tracte, lancez-lui quelques pommes et dirigez-vous de nouveau à droite. Au bout d'une dizaine de pommes, Jafar se transformera en un cobra aussi noir que son âme !

Quand vous sauterez de plate-forme en plate-forme, faites bien attention à ne pas vous faire toucher par les boules de métal qui se balancent au-dessus. Ce n'est pas qu'elles vous tueraient d'un seul coup, mais elles risquent de vous faire tomber à coup sûr dans le vide, ce qui est en revanche mortel !

Pour battre ce cobra, placez-vous à gauche, lancez-lui des pommes, et quand il vous lance une lame de feu au ras du sol, faites un petit saut pour l'éviter et lancez-lui de nouveau plusieurs pommes. Cette fois, il vous faudra plus d'une dizaine de pommes pour l'abattre... C'est pourquoi, si vous en manquez, sautez à droite ou à gauche du cobra, et vous aurez l'insigne honneur d'en découvrir de nouvelles ! Voilà, je vous souhaite maintenant bonne chance et j'espère que vous arriverez sans détour à finir ce jeu plein d'amour !

Dossier réalisé par Manu le Grec et Danboss le Turc !

SON

Le Docteur Robotnik n'en finira donc jamais de harceler Sonic ? La grande nouveauté ici, c'est certainement l'entrée en jeu de deux nouveaux personnages, l'un dans chaque camp. Il s'agit de Tails le renard et de Knuckles, l'anti-Sonic. Après avoir récupéré ses émeraudes, notre cher hérisson ne pensait pas qu'une fois encore, elles lui seraient dérobées. Avec l'aide de son ami Tails, tout devait se terminer rapidement, mais Sonic ne se doutait pas qu'ils seraient obligés de parcourir des milliers de kilomètres et d'affronter d'étranges robots à de nombreuses reprises. La mission de nos deux héros consiste maintenant à récupérer si possible toutes les émeraudes et à éliminer le Docteur Robotnik à tout jamais...

LA COMPÉTITION

Seul ou contre un ami, vous choisissez chacun votre héros (Sonic, Tails ou Knuckles). Trois modes de jeux sont proposés. Le mode "Grand Prix" consiste à traverser les cinq tableaux en un minimum de temps. Le mode "Course" consiste à effectuer cinq tours du tableau de votre choix, avant votre adversaire. Le mode "Chrono" consiste à aller le plus rapidement possible pour battre le record du tableau. En plus, une option permet de faire apparaître aléatoirement des objets magiques, pour devenir plus rapide par exemple.

LES STAGES BONUS

Dans l'un, vous devez ramasser les boules bleues pour ensuite récupérer une émeraude. Dans le second, vous devez atteindre la manette du distributeur pour en faire tomber les options. Trouvez les gros anneaux dorés pour accéder à ces stages, ou ramassez au moins 50 anneaux avant de passer sur les lanternes de sauvegarde.

LE MODE "AVENTURE"

Choisissez de partir avec Sonic, Tails ou les deux. Dans ce dernier cas, Tails vous suivra partout. Remarquez qu'un second joueur peut alors prendre le contrôle de Tails pour aider Sonic !

NIVEAU 2 - HYDROCITY

Une épreuve à moitié sous l'eau ! Des ventilateurs vous aideront à retrouver la terre ferme, mais pour combien de temps ? Attention aux piranhas qui sont virulents. Une course folle sur des toboggans hyper glissants et des ricochets sur l'eau... Vous serez poursuivi par un mur et devrez avancer rapidement pour éviter la mort ! Laissez-vous attraper par les mains blanches qui vous aideront à prendre de la vitesse.

NIVEAU 1 - ANGEL ISLAND

Chaque niveau est composé de 2 zones et vous avez 10 minutes pour passer chacune d'elles. La première épreuve se déroule sur une île perdue, peuplée de singes qui vous envoient des noix de coco, de rhinocéros et d'autres bestioles. Jouez à Tarzan en vous balançant de corde en corde... Il faudra prendre des bains, passer dans des galeries creusées sous terre et détruire des murs...

NIVEAU 5 - ICE CAP

Après une belle glissade en surf, vous êtes enseveli par une avalanche et arrivez au pied de cavernes de glace... Entre les pingouins, les stalactites qui vous tombent dessus et les canons à neige qui vous transforment en glaçon, vous avez très chaud ! Partez en looping, montez sur des blocs de glace, rebondissez sur des passerelles et découvrez des boutons cachés... Comme pour chaque niveau, vous affrontez deux fois Robotnik, aux commandes de robots très bizarroïdes.

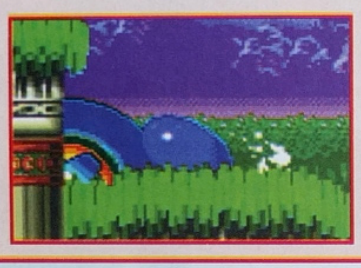
C 3

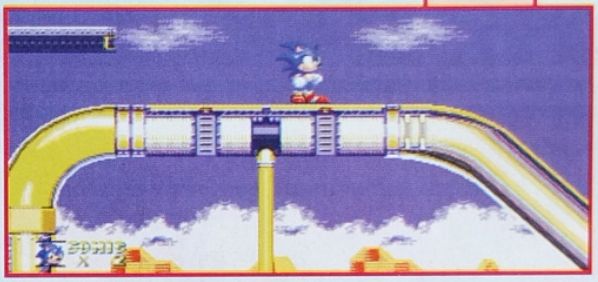
COMMENTAIRE

Sincèrement, Sonic 3 est une nouvelle fois une grande réussite. Avec une telle perfection dans la maniabilité, on ne peut s'arracher du jeu que lorsqu'on en voit la fin. Il ne mérite pas encore 100% car nous sommes toujours plus exigeants. Par exemple, nous aurions aimé qu'il y ait un peu plus d'aventure, avec des énigmes à résoudre ou des casse-tête, ou "pire" encore, des options diaboliques qui auraient permis par exemple de créer son propre parcours dans le mode compétition. Enfin tout ça, ce sont nos caprices et vous, vous en aurez sûrement d'autres... Pour terminer, il semblerait qu'il puisse être possible, tôt ou tard, de voir paraître une cartouche avec des niveaux supplémentaires. Cette cartouche pourrait se placer entre la Megadrive et le jeu ! Attendons, tout simplement...

NIVEAU 3 MARBLE GARDEN

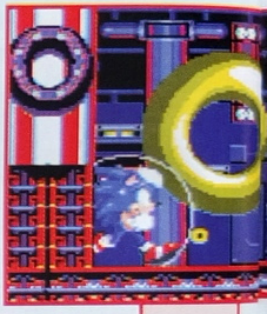
Suivez les flèches... Attendez parfois les éboulements de terrain pour pouvoir continuer, accélérez sur les ronds pour faire apparaître des décors (escalier) ou faire disparaître des murs. Accélérez sur les toupies puis déplacez-vous pour briser des murs ou pour monter très haut. Lorsque vous rencontrerez des visages incrustés dans la pierre, évitez les flèches et sautez dessus pour vous ouvrir des passages. Accrochez-vous au fil des yoyos pour monter les grosses pentes. Mais, ce jardin est infesté de sauterelles !...





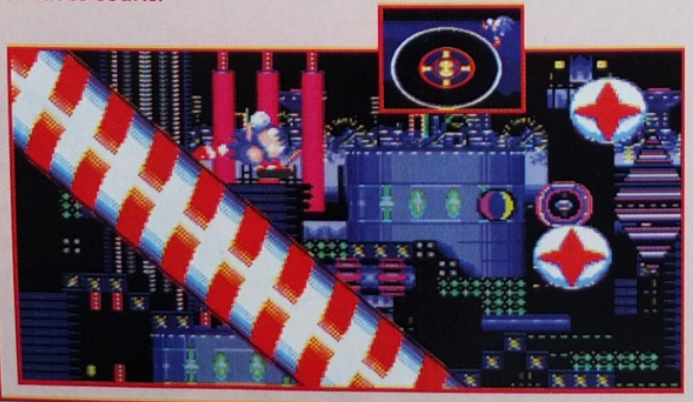
NIVEAU 6 - LAUNCH BASE

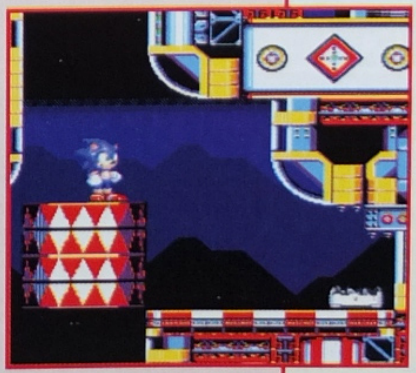
Le docteur Robotnik va essayer de s'échapper à bord de sa fusée, alors ne traînez pas ! Empruntez les ascenseurs, entrez dans les maisons, et circulez aussi, évidemment, dans les tuyaux. Regardez à droite, Robotnik s'est enfui en laissant Knuckles !

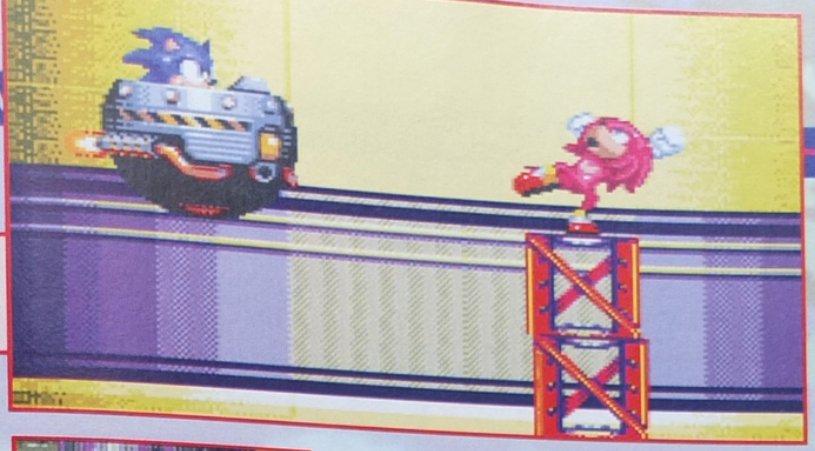


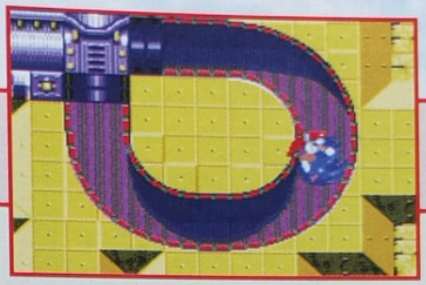
NIVEAU 4 - CARNIVAL NIGHT

Entrez dans le canon pour décoller comme un boulet, dévalez le long des tuyaux et évitez de percuter les bumpers ou utilisez-les pour atteindre des plates-formes. Rebondissez sur des ballons qui éclatent sous vos pieds et utilisez votre force pour déplacer de gros tambours... C'est la nuit, alors ne soyez pas surpris(e) de rencontrer des chauves-souris.









OPTIONS ET ACTIONS SPÉCIALES

Vous devez déjà être familiarisé avec ces options ! Évitez tout de même les télévisions avec la figure de Robotnik. Sinon, tout est bon pour gagner une vie, augmenter votre quantité d'anneaux, devenir hyper rapide grâce à des chaussures spéciales, être invulnérable... Les gros anneaux permettent d'accéder aux stages bonus, les bulles d'air permettent de reprendre votre souffle sous l'eau, les lanternes de sauvegarder votre position, et les toupies servent à se déplacer dans les airs. Une autre option fera venir Tails à votre aide

MEGADRIVE

SONIC 3

SON

Ah, ah ! Ce n'est pas du CD mais ça sonne très bien à l'oreille !

GRAPHISME

Constatez par vous-même : c'est beau, varié, précis et éblouissant.

ANIMATION

Un personnage qui rebondit dans tous les sens à 100 km/heure.

MANIABILITÉ

Ça répond immédiatement, au millimètre près, et c'est bien agréable !

PLATES-FORMES

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
SAUVEGARDES : OUI
CONTINUES : NON

- \+ Le duo Sonic et Tails
- \+ Des niveaux très vastes
- \+ Le mode compétition
- \+ La rapidité des déplacements
- \- Encore Robotnik ! Bof...

97%

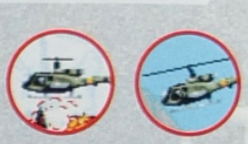
Gun

Messieurs, si vous êtes encore parmi nous, c'est que vous en avez ! Et ne me demandez pas de quoi je parle. Vous étiez nombreux à vouloir devenir pilote d'hélicoptère, et à l'issue d'une sélection très rigoureuse ainsi que de longs mois d'apprentissage, vous n'êtes plus maintenant qu'un tout petit nombre. N'ayons pas peur des mots, vous êtes les meilleurs et nous sommes fiers de vous ! Le grand moment est arrivé... Vos talents vont être mis à rude épreuve et vous ne rentrerez peut-être pas chez vous en vie, mais c'est ça, la guerre... Dès demain matin, vous serez conduit sur un porte-avions, situé dans la mer Méditerranée, pour effectuer une mission très dangereuse au Moyen-Orient. Ensuite, d'autres missions suivront. Messieurs, bonne

LES OPTIONS

Choix du nombre de Continues (3, 4 ou 5), du mode de difficulté (facile ou difficile), du canon (1 ou 2) et des fonctions des touches. Si vous perdez et qu'il vous reste un Continue, vous repartez de l'endroit même où vous avez perdu.

LE MENU PRINCIPAL



LES MODES D'ENTRAINEMENT

Destruction d'un véhicule, combat aérien, démolition de bâtiments divers, mission de sauvetage de soldats, mission d'approvisionnement...

LES CODES D'ACCES

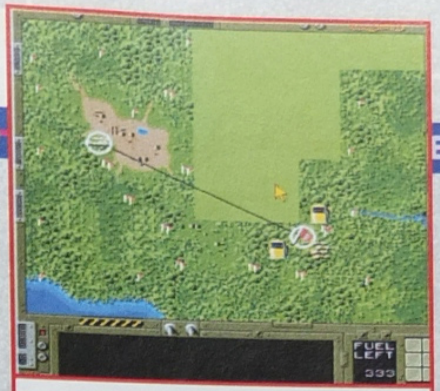
Vous commencez par aller au Moyen-Orient, puis en Asie (code 19542366), puis en Amérique du Sud (code 88488008), et enfin en Arctique (code 53858710). Ces codes sont ceux du mode "facile".

COMMENTAIRE

Ce jeu est un remake de Desert Strike de très mauvaise facture. Le principe reste le même quoique, dans le jeu d'Electronic Arts, les missions paraissent plus variées et le scénario plus fouillé. Pour Gunship, l'intérêt de jeu est tellement pauvre que dès les premières minutes, le joueur ressent une indicible lassitude. Les graphismes ne changent guère suivant la mission. À croire que les programmeurs vivent sur une terre désolée, sans reliefs, dans un environnement ne changeant qu'avec l'alternance du jour et de la nuit (couleurs jaunes de 9 à 20 heures, dans les tons mauves dès 20h30...). La pauvreté est également de mise pour la bande-son (bruits de tirs et d'explosion uniquement, ou presque !) et pour l'animation puisque lors des phases en pseudo 3-D, la Megadrive ne pouvant zoomer, les hélicoptères ennemis arrivent de profil. Sans parler de la maniabilité, qui rend le jeu des plus ardus et ainsi très énervant à la longue...

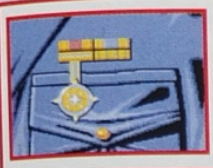
En route vers votre mission... Dégommez les hélicoptères avec vos canons ou vos missiles. Les ennemis apparaissent dans votre radar. Vous voyez dans votre écran de contrôle la distance à parcourir et l'identification des chars ou des équipements au sol à détruire. En mode "Difficile", vous devez décoller, suivre le bon cap et faire marche arrière si

GUNSHIP

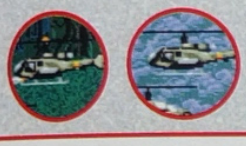


LA CARTE

L'objectif est marqué par un drapeau rouge mais avant d'y aller, vous pouvez faire le plein de carburant (si vous pensez qu'il vous en manquera) et/ou chercher des armes supplémentaires... Vous faites vous-même votre parcours !

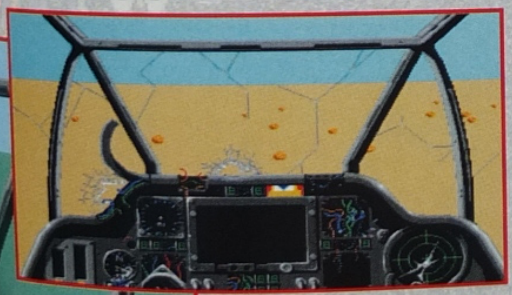


À chaque fois que vous réussissez une série de missions, vous recevez une décoration.



Envoyez vos missiles pour atteindre la cible, jusqu'à ce que le compteur indiquant 49% passe à 100%. La mission est alors réussie !

Avant d'atteindre l'objectif, vous affrontez des hélicoptères ennemis. Des options peuvent apparaître pour récupérer des armes, du fuel, pour éliminer tous les ennemis à l'écran, réparer vos dégâts ou encore pour être invulnérable quelques secondes.



Vous devez secourir 10 hommes mais votre hélicoptère ne peut en prendre que 5, il faudra donc faire deux voyages pour les emmener ensuite en lieu sûr

MEGADRIVE

GUNSHIP

SON

Vraiment rien, à part les bruits de tirs et d'explosions

GRAPHISME

Aucun relief et peu de différence entre les niveaux

ANIMATION

Apparition saccadée des ennemis lors des phases avec vue du cockpit

MANIABILITÉ

L'hélicoptère se retourne souvent avec un temps de retard

✦ SHOOT THEM UP ✦

ÉDITEUR : US GOLD
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE MISSIONS : 18
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : 5

- Maniabilité à revoir
- Paysages sans relief
- Bande-son vraiment pauvre
- Horriblement lassant
- Du réchauffé mal venu

65%

T'es ouf, oit ! Qu'est-ce tu ouf sur la terou avec tes tinspa ? Ben quoi, j'me fends la chetron, c'est giga-coulos de s'accrocher aux niolba. Mais c'est hyper peligrosso ! Non, tu golri oit, chui hyper onb sur mes letroue et sonneper peut m'foutre terpar. En suple, les punks, j'les foncedé à grands coups d'latte dans la chetron, ça leur fait les dents. Tu veux viendre toi aussi, si tu euv, mais gaffe, c'est pas pour les meufs. T'es givré de la teté, oit ! J'préfère Skitchin' sur Megadrive, c'est largeos plus coulos et pas peligrosso. J'tiens à ma vie, chui pas j'té, moi ! Ouais, c'est vrai, ton euj est cool, ptet' que j'f'rais mieux de tej mes tinpas et de m'acheter une Gigadrive !?! C'est pas une Gigadrive, brelos, c'est une Megadrive ! Ah ouais, c'est fait comment une Megadrive ? Laisse béton, t'es trop naze.

COMMENTAIRE

La beauté du personnage ainsi que tous ses mouvements surprennent d'entrée de jeu. En plus, les accrochages avec les autres patineurs sont sympas grâce aux coups donnés et aux objets utilisés. Sachez tout de suite que la durée de vie de ce jeu est importante, grâce à la difficulté des courses et aussi aux différents modes de jeu. Pourtant, ce jeu n'est pas exceptionnel ! Les graphismes sont bien mais manquent de détails, et l'animation des voitures aurait pu être plus réaliste. Pour finir, on s'énerve un peu lorsque l'on n'arrive pas à attraper les voitures ou que l'on se fait écraser trois fois de suite sans pouvoir rien faire ! C'est tout de même un très bon jeu, très rigolo !

1) Plus tard, vous pourrez utiliser des objets pour frapper.
2) Ici, vous voyez ce qui se passe dans votre dos.
3) Votre barre de force et celle de votre adversaire. Lorsque vous n'avez plus de force, vous lâchez prise et tombez.
4) Votre position.
5) Votre temps.
6) Le nom de la ville et la distance restant à parcourir.
7) Votre vitalité.
8) L'état de vos patins.

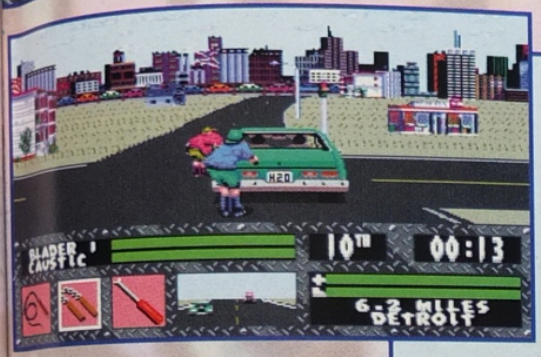
L'ÉQUIPEMENT

Avant chaque course, vous pouvez faire quelques achats. Au début, vous partez avec 100 dollars et les articles suivants sont disponibles : roues, gants, skates, protège-genoux, protège-coudes, protège-poignets. Lorsque vous remporterez quelques courses, il vous sera possible d'acheter du matériel de meilleure qualité.

Vous voyez un tremplin sur la gauche, mais d'autres objets au sol peuvent permettre de faire des sauts. Attentions aux obstacles (plus d'une dizaine différents) ! Les voitures ne vont pas toutes à la même vitesse, alors ne vous accrochez pas à une tortue.

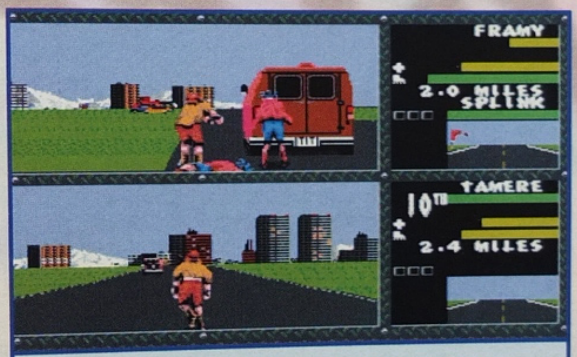
Coup de poing, coup de pied, coup de coude, ou coup de massue... Surveillez votre énergie car vous pouvez vous retrouver à l'hôpital et devoir payer vos soins ! À force d'être percuté par des voitures, vous pouvez aussi casser vos patins.

Lorsque vous lâchez une voiture, vous pouvez essayer d'en attraper une plus loin grâce à votre vitesse. Certains véhicules changent de file sans mettre leur clignotant et parfois, vous pouvez en avoir sur les deux files.

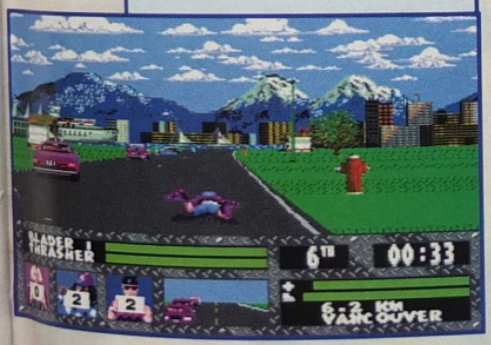


Chaque concurrent possède des armes (fouet, bat de base-ball, chaîne, barre à mine... 9 au total) pour faire tomber les adversaires. La course devient aussi plus difficile car les virages, les montées et les descentes sont de plus en plus nombreux et la circulation plus dense. Attention aussi aux voitures de police qui peuvent vous arrêter, vous donner une amende et vous envoyer en prison.

Si vos sauts sont bons, vous aurez un peu plus d'argent à l'arrivée. Essayez de faire des sauts avec les jambes écartées, des vrilles, des sauts périlleux...



Voici la vue lorsque vous jouez à deux simultanément.



Il est possible d'entrer un Password et de sélectionner l'un des cinq modes de jeu suivant : 1 joueur ou 2 joueurs, l'un après l'autre ou en même temps, sur 12 courses et parmi 15 participants. 2 joueurs en même temps sur une course, dans la ville de votre choix. C'est un face à face et il n'y a pas d'adversaires extérieurs. Tournoi à élimination directe avec 3, 4, 5, 6, ou 7 ami(e)s. L'écran est divisé en deux parties, vous choisissez la ville et comme c'est un face à face, il n'y a pas d'adversaires.

MEGADRIVE

SON

Des effets sympas et 16 musiques au choix très rythmées, style "hard".

GRAPHISME

De beaux personnages mais des graphismes un peu répétitifs.

ANIMATION

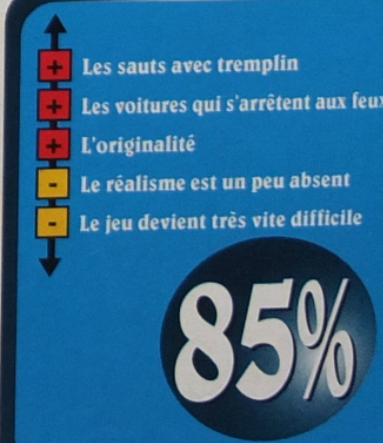
Le personnage est génial, l'effet de vitesse correct mais sans plus.

MANIABILITÉ

Ça marche comme sur des roulettes, mais c'est parfois imprécis.

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE COURSES : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON



Vous devrez user de votre sabre de nombreuses fois ! Vos points d'énergie et ceux de l'adversaire apparaissent en bas. Il vous reste trois points sur quatre. Au début du jeu, vous partez avec trois points sur trois uniquement.

Si dans une heure, la princesse n'a pas dit OUI aux avances de ce personnage, elle sera tuée. Du coup, vous avez une heure pour la retrouver et la sauver.

La nuit vient de tomber, et Jaffar le vizir, dans sa tour perché, exprime ses plus profonds désirs... Devant cette ravissante jeune femme, il révèle sa flamme, il veut l'épouser sur le champ et vivre heureux pour longtemps. Mais cet amour est impossible, car elle est amoureuse de vous, ce qui le rend fou. Jaffar le magicien, très dangereux et malin, ne peut supporter qu'il en soit autrement que par sa volonté. Séparé de votre bien-aimée, vous êtes fait prisonnier et jeté dans les catacombes, c'est vraiment le comble. Pressé par le temps, vous devez la sauver, car dans une heure, elle ne sera plus votre bien-aimée. La Perse sera plongée dans la terreur et la tyrannie, ce sera la fin de votre vie et l'esclavage ne sera jamais banni !

Sautez pour grimper. Vous pouvez à tout moment recommencer un niveau ou abandonner le jeu.

Oups ! La dalle s'effondre sous votre poids.

Passez à petits pas et il ne vous arrivera rien.

Avant tout, allez prendre votre sabre car sans lui, plus rien n'est possible.

Descendez et restez accroché pour vérifier que la chute ne sera pas trop grande.

Non seulement c'est un vrai labyrinthe, mais en plus, vous rencontrerez des énigmes devant lesquelles il faudra être malin, et bien synchroniser vos gestes ! Ici, vous ne devez marcher que sur la dalle de droite pour garder la grille ouverte. Parfois, il faudra faire tomber une partie du sol pour ouvrir une grille ou au contraire la laisser intacte si vous ne voulez pas être bloqué plus loin.

Le niveau 9 commence par une chute terrible ! Ne laissez pas passer votre chance et accrochez-vous au rebord lorsque vous passez devant !

Prince of

COMMENTAIRE

Prince Of Persia est un jeu connu de longue date. Véritable coup de tonnerre lors de sa sortie (il y a trois ans) sur d'autres machines, ce titre est devenu avec le temps plus ou moins obsolète. Les graphismes, quoique travaillés, sont pauvres dans leur diversité : deux décors différents, c'est peu pour un titre en 1994. Les ennemis eux aussi sont un peu fades, pas de monstres visqueux, pas de bestioles étranges, mais des hommes de chair et d'os qui se ressemblent tous. Malgré ces défauts, il faut être honnête, Prince Of Persia reste un jeu de qualité. D'une part, grâce aux animations des personnages qui se rapprochent de celles des dessins animés, et d'autre part, par la profondeur du scénario et par la qualité des pièges qui s'offriront au héros. Pas exceptionnel donc, Prince Of Persia reste un titre à la hauteur.

MEGADRIVE

prince of persia

SON

Des effets sonores très réalistes et des musiques orientales !

GRAPHISME

Ils sont très beaux mais répétitifs. Deux types de décor seulement.

ANIMATION

Le personnage bouge à merveille, les flammes des torches murales aussi !

MANIABILITÉ

Calculez bien vos déplacements et le personnage obéira impeccablement.

PLATES-FORMES

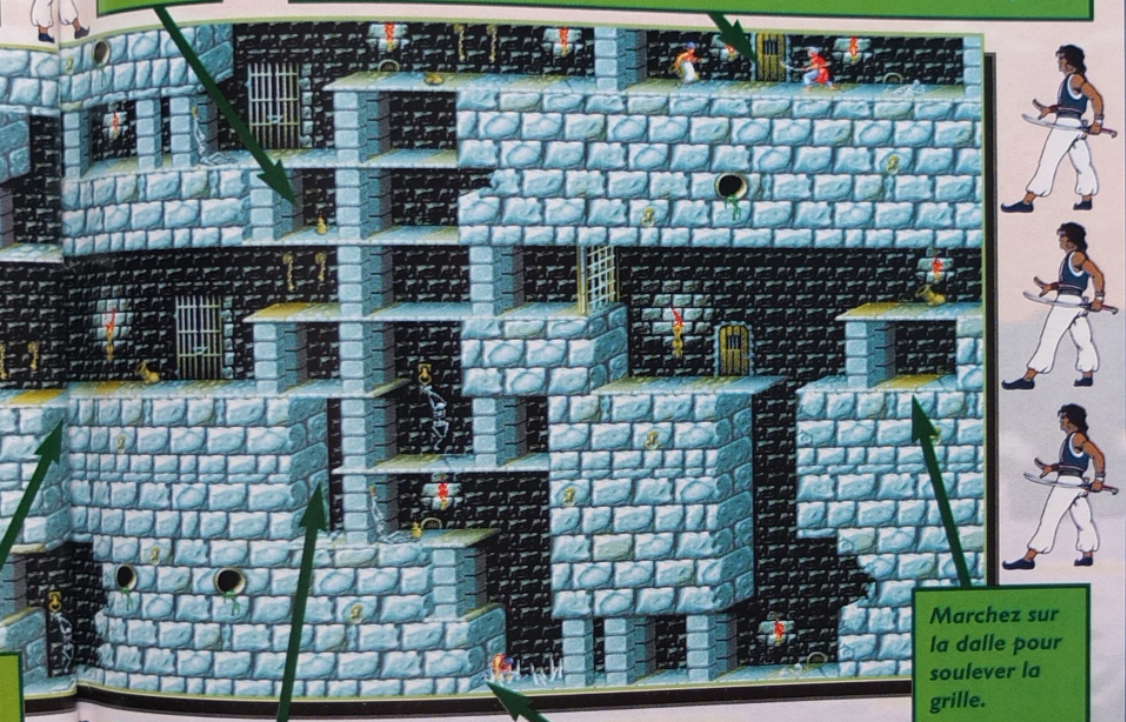
ÉDITEUR : DOMARK
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 17
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

- \+ Les combats au sabre
- \+ Les passages secrets
- \+ L'animation du personnage
- \- Aventure solitaire trop calme
- \- Le manque de décors variés

88%

Buvez pour reprendre un point d'énergie ou en perdre un !

Si vous n'avez pas votre cimeterre (c'est un sabre oriental), c'est la mort ! Deux mouvements sont possibles, une attaque et une esquive.

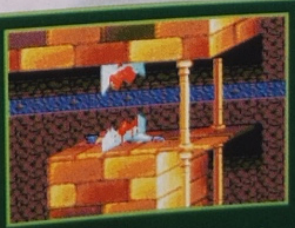


Marchez sur la dalle pour soulever la grille.

Sautez en l'air pour faire tomber les faux plafonds ou planchers.

Regardez où vous mettez les pieds !

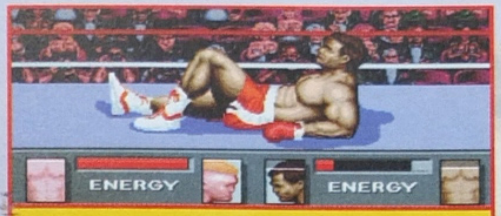
UNE PARTIE DU NIVEAU 1



Ces lames tranchantes ont eu raison de vous ! Approchez-vous doucement puis passez en courant. À chaque fois que vous sortez des limites de l'écran, il y a une pause d'une demi-seconde dans le noir, le temps d'apercevoir le nouvel écran.

GREATEST HEAV

Alors là, ça va faire mal ! Après une brillante carrière en amateur, vous voici chez les pros ; soit la chance, pour vous, de défier ceux qui, depuis vos débuts, vous regardent de bien haut. Votre rêve ? Avoir l'opportunité de monter sur le ring pour vous offrir le plaisir d'en corriger quelques-uns ; et, pourquoi pas, prendre la place du Champion du Monde ! Jusqu'à présent, pas de pots cassés mais les coups vont devenir si puissants qu'il vous faudra un excellent protège-dents. Respirez à fond et montez sur le ring... Gardez vos distances, envoyez un coup au corps puis remontez à la face et ébranlez votre adversaire avec un uppercut. Poussez-le dans les cordes, travaillez-le avec des enchaînements rapides et envoyez-le au tapis...



Lorsqu'un joueur n'a plus d'énergie, il tombe à terre. Si cela vous arrive, appuyez plein de fois sur 'A' pour récupérer vos forces avant que l'arbitre ne vous déclare K.O. ! Si vous allez trois fois au tapis dans la même reprise, c'est un K.O. technique.

Reculez ou avancez pour vous placer en corps à corps. Baissez-vous pour donner des coups au corps ou redressez-vous pour les coups à la face.

Lorsque vous vous déplacez, vous pouvez tourner tout autour du ring mais vous serez toujours du même côté de l'écran.
1) Ici, vous avez la vue d'ensemble du ring et votre position.
2) Un round dure 3 minutes.
3) Vous êtes dans le second round et le match en compte 4.
4) Dégâts au corps.
5) Ici, il y a deux choses : votre possibilité de récupération et votre énergie.
6) Dégâts au visage.

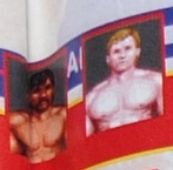
Faites défiler les photos des différents boxeurs.

COMMENTAIRE

À cheval entre "George Foreman" et "Muhammad Ali", "Greatest HeavyWeights" est incontestablement le meilleur. Il a su prendre aux deux autres les meilleurs éléments, tout en les améliorant. Par exemple, des déplacements faciles dans le ring et une vue imposante des personnages, qui donne un meilleur réalisme. Mais en plus, les options et les modes de jeu sont très complets, ce qui donne un plus grand intérêt au jeu. Il n'y a qu'une seule chose à regretter, c'est le public ! Beaucoup trop apparent et complètement ridicule ! Un public plus lointain avec une belle vision de la salle aurait été largement préférable. Heureusement que l'ambiance est fantastique, à tel point qu'on finit par lâcher les manettes pour se rouler par terre et s'asperger de coups, tout en riant !

En mode "carrière", vous pouvez créer entièrement votre boxeur.

À part les 8 champions, vous affronterez une jungle de boxeurs, du moins bon jusqu'au plus féroce. Vous pourrez provoquer votre adversaire en lui disant des "choses", utiliser une manette 3 ou 6 boutons, et voir un ralenti du match à tout moment.



En mode "carrière", vous choisissez vos adversaires, mais ne prenez pas un boxeur trop fort dès le début ! Analysez ses performances ! Schmürz a peu d'expérience mais grâce à sa force et à sa résistance, il devrait pouvoir venir à bout de l'autre boxeur.

Un joueur et deux joueurs, suivant le mode de jeu ou démonstration.

Choisissez le nombre de rounds, de 3 à 12.

Dans le mode "Tournoi", choisissez votre boxeur parmi huit champions et affrontez les sept autres. Dans le mode "Exhibition", vous choisissez votre boxeur parmi tous ceux proposés et vous affrontez celui de votre choix. Vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou contre un ami. Dans le mode "carrière", vous pouvez créer deux boxeurs et sauvegarder leur avancée.

Direct du gauche à la face.

Crochet du droit.

Uppercut du droit ou du gauche.

Crochet du gauche.

Coup au corps, du gauche ou du droit.

Direct du gauche mais esquive.

Blocage.

MEGADRIVE

GREATEST HEAVYWEIGHTS

SON

De bonnes digits et un public qui suit bien le rythme du match.

GRAPHISME

Les boxeurs sont très beaux mais le public est très mal fait...

ANIMATION

Des rotations rapides autour du ring ! Le public dérange...

MANIABILITÉ

Les coups s'enchaînent magnifiquement... Ça, c'est de la boxe !

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE BOXEURS : 38
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
SAUVEGARDE : OUI

\+ Créer son propre boxeur
\+ Des enchaînements rapides
\+ Ouvrir l'arcade de l'adversaire !
\+ Le mode de jeu "carrière"
\- Pas toujours possible d'esquiver !

90%

WEIGHTS

Après chaque match, reprenez l'entraînement ! Choisissez trois disciplines parmi les 8 proposées et voyez comment vos performances augmentent ! Certaines disciplines changent après les matchs suivants.

Regardez ce vaste terrain de football ainsi que le public, venu en masse aujourd'hui pour cette rencontre internationale... Vous aimeriez fouler de vos pas cette somptueuse pelouse, n'est-ce pas ? Cela sera possible dès que l'arbitre aura donné le coup d'envoi ! Face à vous, l'équipe d'Allemagne est très impressionnante. Physiques et très techniques, les joueurs n'hésitent pas à plonger dans vos pieds, au risque de provoquer une faute. C'est certain, ils veulent remporter la Coupe. Quant à vous, vous comptez bien catapulter un ou deux ballons au fond des buts adverses grâce à votre coup de patte magique, reconnu dans le monde entier. Alors si vous voulez cette victoire, c'est certain, vous la remporterez ! Ouaip !

Choisissez votre équipe parmi les 32 disponibles. Chacune est caractérisée par son attaque, sa défense et son agressivité.

Choix de l'équipe, de sa composition, des compétences de chaque joueur (tir, vitesse, physique, agressivité, contrôle), des couleurs des maillots et du type de formation.

ATTENTION ! CECI EST UN MONTAGE... CHAQUE ÉQUIPE EST COMPOSÉE DE 11 JOUEURS UNIQUEMENT !

1) LE CORNER : Déplacez la ligne pointillée pour choisir la direction. Le ballon peut être envoyé au centre ou vers un joueur proche, quand il y en a un.

2) LA TOUCHE : Déplacez la ligne pointillée pour choisir la direction. La remise en jeu peut être faite sur un joueur proche, ou loin devant.

3) LA REPRISE DE VOLÉE...

4) LA TETE : Sur un centre, le gardien a tenté de dégager au poing et malgré votre joueur, l'adversaire a marqué grâce à un coup de tête spectaculaire.

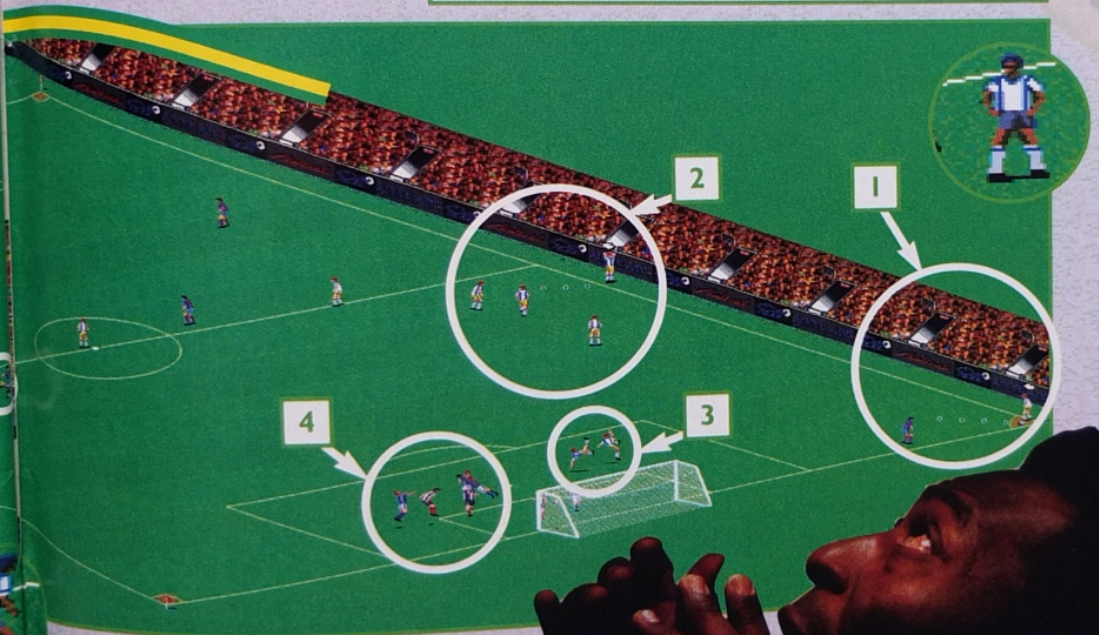
5) LE TACLE : Attention aux pénalties ! Pas de cartons jaunes ou rouges, et les coups francs n'ont pas de mur. Par contre, la règle du hors jeu est respectée.

COMMENTAIRE

Alors que tout commence bien avec une musique et des bruitages agréables, et —il faut l'avouer— des personnages bien réalisés, c'est tout à coup énervant au possible ! Tout d'abord, avec la sortie du quadrupleur, on aurait pu s'attendre à pouvoir jouer à quatre et dans toutes les combinaisons possibles. Eh bien non ! Deux joueurs uniquement, l'un contre l'autre. Ensuite, l'animation est surprenante, avec un gardien "superman" qui attrape tout et des personnages qui sautent en l'air tout seuls ou qui se baladent au lieu d'aller vers le ballon. Pour terminer, et c'est le plus grave, la maniabilité est nulle. Il est presque toujours impossible de sélectionner le joueur proche du ballon et si l'on marque un but, c'est un miracle. Remarquez aussi que les passes ou les tirs sont plutôt hasardeux car on ne voit pas beaucoup de terrain ni de joueurs démarqués. Bref, oubliez ce jeu...

Seul ou contre un ami, le joueur que vous contrôlez est repéré par une flèche. Lorsque votre joueur ne se trouve pas à l'écran, une petite flèche vous indique de quel côté du terrain il se promène. Lorsque vous courez, la balle reste collée à vos pieds et elle peut rebondir sur les poteaux. Les tirs ou les passes peuvent être plus ou moins hauts et forts suivant le bouton appuyé et la pression exercée.

1 ou 2 joueurs, mi-temps de 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40 ou 45 minutes, match simple, entraînement (reprendre le ballon sur des centres), Tournoi, Saison, avec ou sans musique et effets sonores.



LE GARDIEN : Il peut dégager au pied ou à la main et dans la direction de son choix. Le contrôle du

■ MEGADRIVE ■

Pelé

SON

C'est très moyen, malgré quelques très bonnes digits.

GRAPHISME

De gros personnages bien dessinés, mais sans plus.

ANIMATION

Les joueurs font souvent n'importe quoi et ce n'est pas fluide.

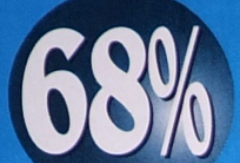
MANIABILITÉ

Qu'il est difficile et compliqué d'attraper le ballon et de marquer !

✦ SPORT ✦

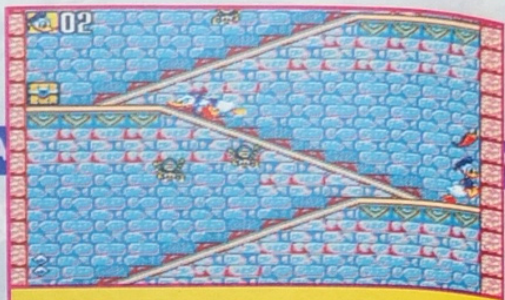
ÉDITEUR : ACCOLADE
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

\+ L'ambiance
\+ La beauté des joueurs
\- Uniquement 2 joueurs
\- La maniabilité déplorable
\- On joue presque dans un mouchoir !



DEEP DUCK TROUBLE

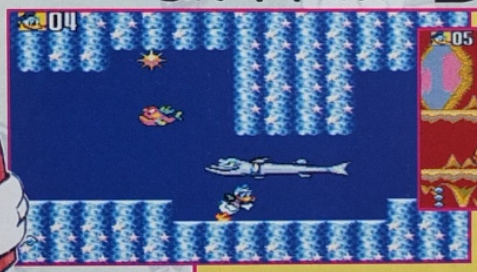
STARRING Donald Duck

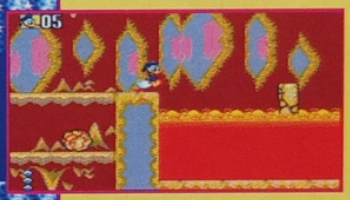


Dans les coffres que trouve Donald tout au long de son aventure, différents objets lui sont proposés : du piment qui le fait fuir à toute vitesse, le rendant invincible mais incontrôlable, de l'argent, de la nourriture pour regagner l'énergie perdue, ou encore une vie supplémentaire.

Voici la carte de l'île aux trésors. Donald devra récolter la plume magique de l'aigle, le dentier doré du requin, la couronne du roi des singes dans la jungle et le joyau perdu du volcan, avant de pouvoir entrer dans le château hanté situé au milieu du lac.

Oncle Picsou, ensorcelé par un fabuleux collier de bijoux provenant d'une chasse au trésor sur une île perdue, se voit dans l'obligation de demander l'aide de Donald. Malgré sa couardise légendaire, le canard au béret de marin retourne sur le lieu de l'action avec le collier. Sa mission : le remettre à son emplacement initial, dans un château qui n'apparaîtra que lorsque quatre joyaux, cachés dans certains endroits de l'île, seront réunis.





Cinq niveaux au total, avec la possibilité de choisir son parcours. De la Jungle à la Vallée, avec ses montagnes aux sommets enneigés, en passant par l'Épave, avec un Donald en palmes et tuba, et le Volcan en éruption.

© Disney

Le roi des gorilles n'est pas des plus coopératifs lorsque Donald décide de lui voler sa couronne... Une folle poursuite s'engage entre eux, jusqu'à un faux pas de l'un ou de l'autre. Heureusement, Donald sait courir et malgré son agilité, l'être velu finit par se payer un arbre en pleine poire, marquant ainsi la victoire du canard couard.

COMMENTAIRE

Un jeu de plates-formes tellement classique qu'il m'a ramené quelques années en arrière ! Un personnage bien animé, Donald en l'occurrence, évolue sur cinq niveaux variés, aux graphismes dans l'esprit "Disney". Avant l'arrivée des 16 bits sur le marché, cela correspondait à tout ce qu'un joueur pouvait espérer d'un jeu de plateaux, avec l'assurance de passer un bon moment. Dommage qu'il soit trop simple.

■ MASTER SYSTEM ■

SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITE

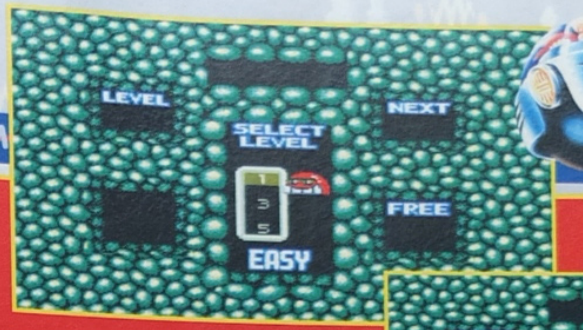
✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 2Mb
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORD : NON
CONTINUES : INFINIS

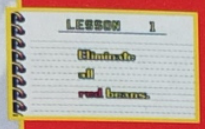
80%

Dr Robotnik's MEANBEAN MACHINE

Le Dr Robotnik fait encore des siennes : à peine arrivé à Jelly Bean City, il projette d'en devenir le maître grâce à une horrible machine de son invention, qui transforme les habitants en robots esclaves. Une fois lobotomisés, il espère lancer ce nouveau type d'armée à la conquête du Monde. Saurez-vous lui faire face et le vaincre sur son propre terrain ?



Dans le mode "exercise", l'adversaire n'est autre que l'ordinateur. Il choisit le degré de difficulté, traduit ici par la vitesse de chute des beans (concept proche de Columns). Le troisième degré pousse ainsi le joueur à se surpasser, surtout le dixième niveau passé, car cela va très vite. Dès l'apparition du couple de haricots, il faut anticiper sur l'endroit de leur placement.



En permettant au joueur de choisir parmi quatre modes de jeu différents, les programmeurs ont fait en sorte que la difficulté soit progressive. L'initiation se fait grâce au mode "puzzle", pour que le maître du paddle se familiarise avec les touches et commence à faire des combinaisons de "jelly beans". La première leçon consiste à rayer de l'écran tous les haricots rouges. Puis il faudra en faire disparaître dix d'un coup pour réussir la seconde, etc., avec la possibilité de sauvegarder, ce qui évite de tout recommencer depuis le début à chaque fois.

Outre le mode 2 joueurs, l'un contre l'autre, le mode scénario offre la possibilité au joueur seul de contrecarrer les plans du Docteur Robotnik. Pour ce faire, il devra vaincre en combat singulier douze généraux sur leurs propres terrains, avant d'en découdre avec lui. Pour gagner, il suffit de combiner un maximum de haricots d'une même couleur qui, en disparaissant, feront tomber un certain nombre de beans transparents dans l'écran de l'adversaire, jusqu'à le remplir totalement.

COMMENTAIRE

Un nouveau jeu proche, dans l'esprit, de Columns, genre de casse-briques casse-tête casse-c... mondialement connu. L'animation ne prime pas, tout comme le son, ce qui n'empêche pas le ou les joueurs de passer un bon moment (de longues heures, en fait) devant le tube cathodique. Un bon point à noter aussi : les passwords augmentent la durée de vie du jeu, évitant

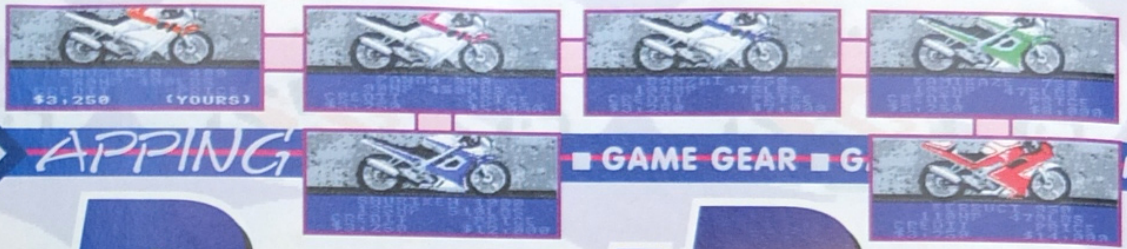
■ MASTER SYSTEM ■

SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITÉ

✦ REFLEXION ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 2 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
TYPES DE JEU : 4
NBRE DE BOSS À VAINCRE : 13
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

79%



APPING ■ GAME GEAR ■ G ME GEA

RoadRash

Gagner des dollars en explosant des motards sans merci, ça vous dirait ? No problemo, il suffit simplement de vous inscrire au Road Rash Tour. Seul outil indispensable : une moto assez puissante pour démarrer. Les armes, vous les récolterez en cours de route. Les mangeurs de bitume n'ont décidément qu'à bien se tenir !

O' Rourke appartient à une race détestée des motards : les Chips américains. Cyniques et arrogants, on les repère grâce aux reflets du soleil sur leurs lunettes de pseudo-stars du bitume. Cachés dans les fourrés adjacents aux autoroutes, ils guettent leur proie, tels des vampires que seul un pieu dans les rayons peut abattre. Prenez garde, car s'ils vous attrapent, la course risque d'être fortement compromise et l'amende bien lourde à payer.

Un conseil de Natasha à propos du leader du groupe à désarçonner : "Viper (c'est son nom, à ce sale enBIP !) se sert d'une barre en métal à forte densité pour se défendre et surtout attaquer. Dès qu'il en fera usage sur toi, mon gros loup, vole-le lui pour un usage des plus malsains !" Merci Natasha, on se retrouve au prochain relais routier pour que je te montre ma nouvelle barre à mine...

"We are the champions" est sans doute l'air que vous avez en tête au moment de passer la ligne d'arrivée, en "number one" victorieux. Les pom-pom girls et les dollars vous attendent, sachant que vous êtes le seul rescapé —ou presque !— de la terrible course qui vient d'avoir lieu. Le temps du repos du guerrier est arrivé, en attendant la prochaine compétition, encore plus dévastatrice, dans des endroits magiques disséminés un peu partout sur le territoire américain, tels que le Palm Desert, la Grass Valley, la Sierra Nevada, la Pacific Coast et la Redwood Forest. Des parcours semés d'embûches (vaches, voitures, chameaux, plaques d'huile...), en plus des 'Angels' de plus en plus agressifs suivant les niveaux.

COMMENTAIRE

La conversion attendue de Road Rash sur la portable de Sega est une réussite. La fluidité de l'animation et le défilement rapide du paysage y sont pour beaucoup. Le concept reste simple mais le joueur s'amuse vraiment. Seul regret : l'impossibilité de jouer à deux simultanément. Si vous jouez avec un pote, vous devrez alterner après chaque course.

■ GAME GEAR ■

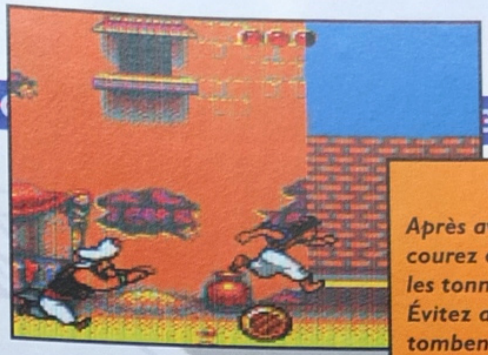
✦ " MAD-MAX " ✦

ÉDITEUR : US GOLD
TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE CIRCUITS : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI

89%

Aladdin

Pauvre mais riche intérieurement, le jeune Aladdin part à la recherche de la belle Jasmine, l'élue de son cœur, car il sent qu'elle est en danger. Aladdin, l'un des plus grands succès au cinéma et sur Megadrive, est désormais sur Game Gear. Attention, ça va être chaud !



Aladdin, un sacré gamin !

Niveau 1

Après avoir volé le pain, courez en sautant par-dessus les tonneaux et les trous. Évitez aussi les vases qui vous tombent sur la tête !

Niveau 3

Code ASNF

Les trois petits ronds, en haut de la photo, représentent votre énergie. Mangez des pommes ou du pain pour rester en forme ! Vous n'avez qu'une seule vie mais les Continues sont infinis.

Niveau 8 et 9

Codes BLTO et UIAN

Suivez Jafar en sautant par-dessus les trous et en évitant la foudre, puis utilisez l'épée pour repousser le serpent.

Niveau 2

Code LAEA

Sautez de toit en toit et emmenez Jasmine en sécurité.

Niveau 5

Code INSI

Sur votre tapis, volez jusqu'à la sortie en évitant les éboulements et tous les autres dangers.

Niveau 4

Code DMIA

Suivez le tapis volant en sautant par-dessus les trous et surtout, ne touchez pas aux diamants !

Aladdin™ ©Virgin Games is a trademark of Virgin Enterprises Ltd. Disney characters © The Walt Diney Company

COMMENTAIRE

La magie est bien présente ! Les graphismes, les musiques et le personnage sont enchanteurs, ce qui donne un jeu extrêmement agréable à jouer. Le seul problème, c'est la durée de vie du jeu qui ne dépasse pas une ou deux heures avec une unique difficulté dans le niveau 5. Dommage ! Un jeu un peu facile et un peu court...

■ GAME GEAR ■

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 9
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

83%

MEGA TOP • MEGA TOP • MEGA TOP • MEGA TOP • MEGA force

GROUN TEX

L'histoire se déroule à l'aube de l'an 2000, plus exactement en mars 1999, dans une petite ville située au Texas, qui porte le nom de "El Cadron" et où la vie est devenue un vrai cauchemar. Pour l'instant, les médias (presse, télévision et radio) ne connaissent pas la vérité mais le Président des États-Unis, lui, est inquiet pour l'avenir et la sécurité nationale ! Il a fait appel à vous, Morris Jordan, pour tenter de rétablir l'ordre... Le lieutenant Harlan T. Reece, en poste à El Cadron, vous attend avec impatience pour commencer l'élimination des envahisseurs ! Ces êtres ont pris possession du corps de certains villageois et sèment la zizanie partout sur leur passage ; de plus, il semblerait qu'ils congèlent certains habitants, pour ensuite les dévorer...

Le village de "El Cadron".

Dans le niveau 2, vous partez en mission en binôme, avec un casque laser sur la tête. Votre mission consiste à retrouver la cachette où les envahisseurs stockent leurs armes. Éliminez les monstres puis entrez le code pour ouvrir la porte.

Notez que les scènes et les envahisseurs arrivent dans un ordre différent à chaque fois que vous recommencez le jeu.

DES CAMÉRAS DANS LE VILLAGE DE "EL CADRON"... Le village est protégé à l'aide de quatre caméras. Tout au long du jeu, vous pourrez passer de l'une aux autres librement, mais à vos risques et périls !

Ici est comptabilisé le nombre d'envahisseurs que vous avez éliminés.

Ce chiffre représente le nombre de cartouches utilisées. Elles sont illimitées.

COMMENTAIRE

Première surprise, le jeu est composé de deux CDs. Seconde surprise, c'est un film dans lequel vous pouvez intervenir. Troisième surprise, ce n'est pas seulement un simple Shoot'Em Up, Ground Zero Texas est aussi un jeu d'aventure. Quatrième surprise, tout repose sur le hasard, vous pouvez donc y jouer tant que vous voulez car vous ne serez jamais lassé. Cinquième surprise, c'est un jeu interactif, c'est-à-dire que vous décidez d'aller à un endroit ou à un autre. Malgré tous ces points favorables, il faut souligner qu'il n'y a pas de pistolet, qui offrirait une bien meilleure précision de tir. Notez aussi que parfois, vous ne pouvez plus atteindre votre cible alors que cela devrait être encore possible. Mais ce ne sont là que des détails, tant l'animation est fantastique et le réalisme omniprésent. Enfin, le jeu se corse au fur et à mesure que vous avancez, et arrivé au troisième niveau, c'est sincèrement difficile !

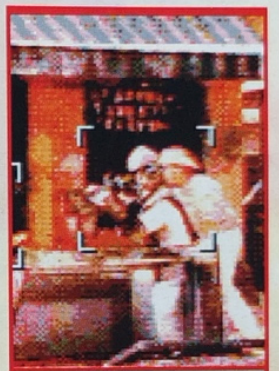
ND ZERO
XAS

Attention, les envahisseurs vont essayer de détruire les caméras. Si cela vous arrive, il vous sera possible de faire intervenir, un certain nombre de fois, l'un de vos agents.

Un chronomètre indique depuis combien de temps vous jouez.

Lorsque l'un des chiffres clignote, prenez le contrôle de la caméra correspondante.

Chaque caméra possède un bouclier que vous pouvez activer à tout moment. Même refermé, vous pouvez continuer à tirer. La visibilité n'est plus très bonne mais c'est encore jouable. Le bouclier ne peut supporter qu'un nombre limité d'impacts.



Les envahisseurs sortent d'un peu partout...

Tout le jeu est un film dans lequel vous pouvez intervenir lorsque votre viseur est à l'écran. Dans le premier niveau, repérez les types louches car les envahisseurs ont pris l'apparence des habitants. Un rectangle apparaîtra sur l'envahisseur et il faudra l'éliminer. C'est ainsi que vous trouverez, autour du cou de certains d'entre eux, une chaîne qui vous donnera, peu à peu, la combinaison pour l'ouverture d'une porte du second niveau.

▪ MEGA-CD ▪

GROUND ZERO TEXAS

SON

Génial, malgré le bruit du tam-tam dans les scènes de tir statique.

GRAPHISME

Des digits agréables grâce aux effets de couleur.

ANIMATION

Un film époustouflant ! Des cascades spectaculaires et fluides.

MANIABILITÉ

Pas de pistolet, alors mieux vaut avoir une très bonne manette !

SHOOT THEM UP AVENTURE

ÉDITEUR : SONY IMAGESOFT
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE CD : 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

\+ Les scènes animées interactives
\+ Les cascades et effets spéciaux
\+ Les évènements aléatoires
\- Les paroles sont en anglais
\- Pas de pistolet !

91%

CLIFFHA

Vous étiez parti avec l'intention de secourir de pauvres victimes, perdues dans ce vaste paysage blanc, formé par les montagnes enneigées. Rien ne pouvait laisser penser qu'il s'agissait de bandits, dont l'avion s'était écrabouillé après une longue glissade sur la poudreuse. Sur place, vous avez très vite tout compris, à l'aide d'une arme plaquée contre votre joue ! À cause de l'accident, ces pirates de l'air ont perdu leur butin : trois malles pleines d'argent ! Sous la menace, vous partez à leur recherche mais réussissez à vous échapper après avoir trouvé la première. Maintenant, vous devez retrouver les deux autres avant les bandits, pour obliger ces derniers à libérer votre ami sauveteur pris en otage. Laissez-vous glisser, et tout ira pour le mieux !...

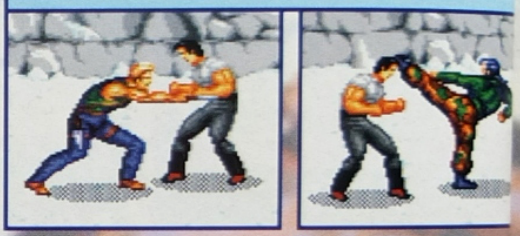
LES MOUVEMENTS DU PERSONNAGE

LE SURF

En frappant les ennemis, vous pourrez leur prendre leurs armes (couteau, mitrailleuse).

Chaque fois que vous marquez 100.000 points, vous gagnez une vie. Partez avec 3 vies et 7 Continues, ou 5 vies et 5 Continues, ou encore 7 vies et 3 Continues. En haut, vous avez deux barres d'énergie, une pour vous et une pour l'ennemi.

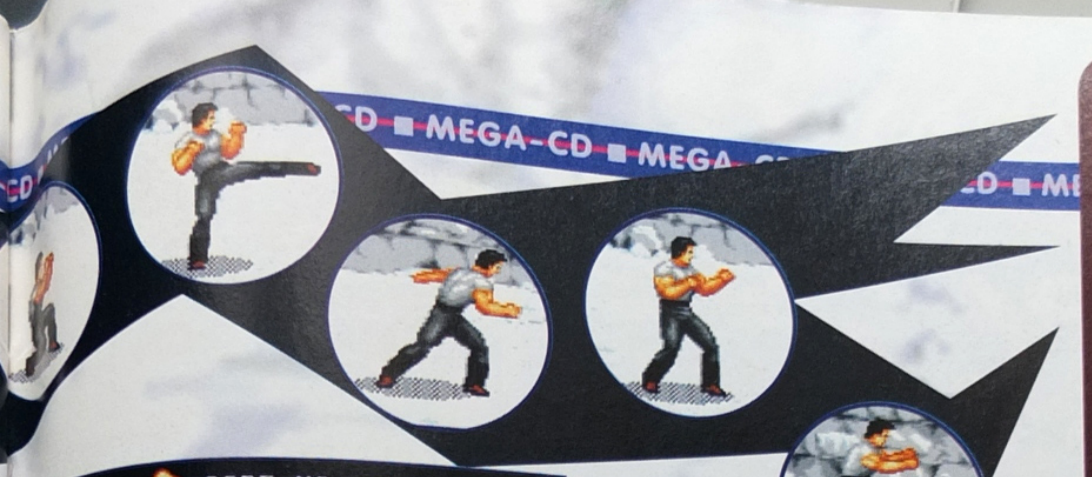
LES ENNEMIS



Dirigez-vous vers ce feu pour récupérer de l'énergie.

COMMENTAIRE

C'est vraiment dommage ! La partie en surf des neiges est exceptionnelle, quant au reste, on a l'impression de ne pas être dans le même jeu ! Manque de temps, projet mal harmonisé ? Pourtant, il y a de bonnes choses dans cette version de Cliffhanger, avec un personnage bien gros, doté de nombreux mouvements... mais cela ne suffit pas. Graphiquement, c'est blanc comme neige. Au niveau sonore, aucun mérite pour du CD. Quant à la maniabilité, ça peut aller mais parfois on ne comprend pas pourquoi on se retrouve les fesses dans la neige. Bref, l'acquisition de Cliffhanger ne se comprend que si vous êtes un fanatique du film (pas moins de 20 minutes d'extraits sont présents) ou de surf des neiges.

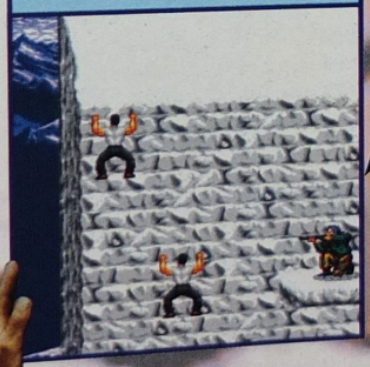


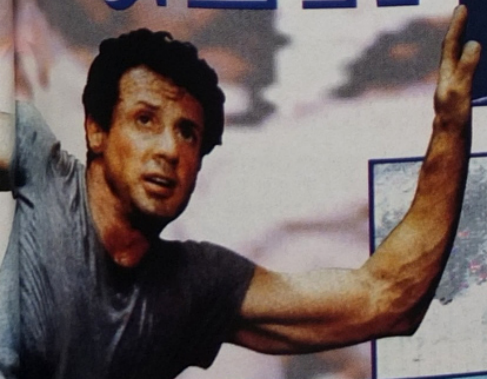
Virez à droite, à gauche, sautez plus ou moins haut, et accélérez ou ralentissez. L'avancée de l'avalanche est indiquée à droite de l'écran. Si vous n'avez plus d'énergie, vous tombez de votre planche. Atteignez les ponts de pierre, vous reprendrez de cet endroit si vous perdez.

Votre pire ennemi !

Votre ami grimpeur.

Montez, descendez, déplacez-vous sur les côtés et accélérez vos mouvements en appuyant sur le bouton A.





■ MEGA-CD ■

CLIFFHANGER

SON

Musique du film durant tout le jeu et bruitages convenables.

GRAPHISME

Hormises les digits du film, les graphismes sont trop simplistes.

ANIMATION

Bonnes sensations pour le surf, mais le reste est plutôt décevant !

MANIABILITÉ

Quelques imperfections pour les tests de collision, mais ça va.

✦ ACTION ✦

ÉDITEUR : SONY IMAGESOFT
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NOMBRE DE CD : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

Le surf (non présent dans le film)

Les images du film

La grosseur des sprites

Pas de passwords

Une épreuve d'escalade frustrante

79%

ESPACE 3 News

N° 6 - Février 1994

NOTRE MASCOTTE VOUS RAPPORTE DE LAS VEGAS DES NOUVEAUTES ENCORE PLUS DEMENTES !!!

LA 3DO

ESPACE 3

LE ARDERDU MARCHÉ, CE N'EST PAR HASARD !

3 RAISONS D'ACHETER CHEZ ESPACE 3

Chez ESPACE 3 les 3 DO fonctionnent en 220v à l'aide d'un cordon secteur aux normes VDE européennes. Il n'y a pas de transformateur 110/220v extérieur tout-à-fait hors normes et dangereux !

-o-

3 DO PAL ?

OUI CHEZ ESPACE 3

Nos 3 DO sont équipées d'un transcodeur NTSC/RGB interne. Ce transcodeur de haute qualité respecte parfaitement le rapport de la chrominence sur la luminence, ce qui permet d'avoir des couleurs très fidèlement reproduites. Vous avez une sortie directe par péritel. Dans l'avenir, si vous achetez une TV NTSC : pas de problème, vous pourez toujours utiliser votre sortie NTSC DIRECTE

-o-

Vous bénéficiez toujours comme pour toutes nos consoles d'une garantie d' 1 an, pièces et main d'oeuvre, dans tous les magasins ESPACE 3

3 TOPS SUR SUPER NINTENDO

NBA JAM : le meilleur jeu de basket de tous les temps : 549 F chez ESPACE 3. **PRECOMMANDEZ ! NOUS VOUS LIVRERONS LE 4 MARS AVEC UN CADEAU.**

DRAGON BALL Z 3 ou ACTION GAME 2 : disponible chez ESPACE 3 au prix de 690 F.

Chez ESPACE 3 vous avez été déjà plus de 1000 à acheter ce jeu. La spéculation sur ce jeu à été très forte. Nous l'avons nous même payer cher pour pouvoir vous satisfaire. Nous n'avons pas profité, comme certains (nous ne citerons pas de nom) pour le vendre 900 F ! Nous ne l'avons pas non plus annoncé à 599 F ou moins pour ne livrer que 10 pièces à quelques clients en les obligeant à acheter d'autres jeux ! et quels jeux ! (nous ne citerons toujours pas de nom).

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE. Notre coup de coeur. Plus qu'un jeu de formule 1. **Mérite le prix de l'originalité.**

info 3DO - info 3DO - info 3DO - info 3DO - info 3DO - info 3DO - info 3DO

Comme vous le savez 3DO est un standard, vous n'aurez donc aucun problème d'adaptateur. Un jeu dément vient de sortir : **TOTAL ECLIPSE. LE PISTOLET** : sortie FÉVRIER. - 300 jeux en cours d'élaboration. **La CARTE FULL MOTION VIDEO** permettant de lire les films VIDEO CD est annoncée pour Mars.

POUR LES AMATEURS DE BASTON : UNE SURPRISE VOUS ATTEND EN JUIN !

SCOOP ! ESPACE 3 BORDEAUX OUVRE SES PORTES

UN CADEAU POUR NOS AMIS DU SUD OUEST

ESPACE 3 OUVRE A BORDEAUX CENTRE VILLE

En face du cinéma
"LE FRANCAIS"
15 rue Condillac
33000 BORDEAUX
Tel : 56 94 78 06

ET TOUJOURS SUR LE 3615 ESPACE 3

LE SUPER QUIZZ

GAGNEZ
UNE CONSOLE JAGUAR
jusqu'au 28 février

☞ LE CATALOGUE COMPLET AVEC TOUTES LES NOUVEAUTES

☞ EN CONSULTANT LE 3615 ESPACE 3 DECOUVREZ LA TOTALITE DE NOTRE CATALOGUE

☞ POUR ETRE SERVI PLUS VITE PASSEZ VOS COMMANDES SUR LE **3615 ESPACE 3**

☞ TOUTES LES PROMOS DU MOIS

☞ PASSEZ VOTRE COMMANDE SUR LE 3615 ESPACE 3 VOUS SAUREZ TOUT DE SUITE SI VOTRE JEU EST DISPONIBLE ET A QUELLE DATE IL SERA LIVRE

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC
DIDIER - RAYMOND - PATRICIA

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS 2 rue Théophile Roussel 75012 PARIS TEL : 43 45 93 82

LILLE 4 rue Faidherbe TEL : 20 55 67 43 — 44 rue de Béthune TEL : 20 57 84 82

BORDEAUX 15 rue Condillac TEL : 56 94 78 06

STRASBOURG 6 rue de Noyer TEL : 88 22 23 21

DOUAI 39 rue Saint-Jacques TEL : 27 97 07 71

MEGADRIVE

NBA JAM (4 MARS) 499 F

ADDAMS FAMILY (EUR)	385,00	NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425,00
ALADDIN (EUR)	425,00	NIGEL MANSELL (USA)	TEL
ASTERIX (EUR)	385,00	PINK PANTHER (EUR)	425,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	299,00	POPULOUS 2 (EUR)	385,00
BEST OF THE BEST (USA)	425,00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	385,00
BULLS VS BLAZERS (USA+EUR)	385,00	PUGSY	495,00
CAPTAIN OF AMERICA (USA)	299,00	PUYO PUYO (DT ROBOTNIC)(JAP)	299,00
DAVIS CUP TENNIS (USA)	385,00	ROAD RASH II (EUR)	385,00
DINOSAURS FOR HIRE (USA)	425,00	ROBOCOP VS TERMINATOR (USA)	425,00
ETERNAL CHAMPIONS	529,00	ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP)	385,00
FATAL FURY (USA)	345,00	ROYAL RUMBLE	490,00
FIFA SOCCER (EUR)	419,00	SHINOBI III (JAP)	385,00
FORMULA ONE 'EUR)	385,00	SONIC SPINBALL (EUR)	425,00
GAUNTLET 4	TEL	SONIC 3	TEL
GENERAL CHAOS (EUR)	425,00	SPIDERMAN X MEN (USA)	425,00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	299,00	SUPER KICK OFF (EUR)	385,00
GLOC (EUR)	385,00	TECHMO WORLD CUP (EUR)	345,00
GUNSTARS HEROES	385,00	TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY (EUR)	385,00
HAUNTING (EUR)	425,00	TINY TOON (EUR)	299,00
HOOK(USA)	425,00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	385,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	425,00	TMNT TOURNEMENT FIGHTER (USA)	495,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425,00	TOE JAM AND EARL 2 (USA)	425,00
JURASSIC PARK (EUR)	385,00	ULTIMATE SOCCER (EUR)	385,00
LA BELLE ET LA BETE (USA)	425,00	VIRTUAL PINBALL (EUR)	425,00
LAND STALKER (EUR)	425,00	WIMBLEDON TENNIS (4 JOUEURS) (EUR)	385,00
LOTUS II (EUR)	425,00	WINTER OLYMPIC (EUR)	425,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE (USA)	TEL	X MEN (EUR)	385,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	419,00	ZOLL (EUR)	425,00
NBA ALL STAR CHALLENGE (EUR)	385,00	ZOMBIES ATE NEIGHBOR (USA)	425,00

MEGA PROMOS !

AQUATIC GAMES (USA)	199,00	BUBSY (EUR)	299,00
BATTLE TOADS (JAP)	199,00	STREET FIGHTER II '	479,00
BLOCK OUT (JAP)	99,00	LITTLE MERMAID (USA)	199,00
ALIEN 3 (EUR)	199,00	MICKEY DONALD (JAP)	199,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	149,00	OUT RUN 2019 (JAP)	199,00
AYRTON SENNA GP (JAP)	199,00	ROAD RASH (JAP)	99,00
BATMAN RETURN (EUR)	199,00	ROBOCODE (JAP)	99,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	190,00	SAINT SWORD (JAP)	199,00
CHAMPIONSHIP PRO AM (USA)	129,00	SLIM WORLD (USA)	159,00
CRYING (JAP)	190,00	SPEEDBALL 2	159,00
DARIUS II (USA)	149,00	SUNSET RIDERS	199,00
DICK TRACY (EUR)	199,00	STRIDER (EUR)	199,00
F22 INTERCEPTOR (JAP)	199,00	THUNDER FORCE III (JAP)	99,00
GOLDEN AXE III (JAP)	199,00	TOE JAM EARL (EUR)	149,00
GYNOUG (EUR)	149,00	UNDEADLINE (EUR)	129,00
JOHN MADDEN 92 (USA)	149,00	VERITEX (EUR)	129,00
JORDAN VS BIRD (USA)	149,00	WONDERBOY 3 (EUR)	129,00
KID CHAMELEON (JAP)	99,00	ZERO WING (EUR)	129,00
LHX ATTACK CHOPPER (USA)	190,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA : 149 F
AVEC 1 JEU ACHETE : 99 F

GAME GEAR

ALIEN 3	129,00	JURASSIC PARK	249,00
ASTERIX	259,00	SHINOBI	129,00
COOL SPOT	259,00	SMASH TV	129,00
DONALD DUCK 2	259,00	SONIC CHAOS	259,00
ECCO LE DAUPHIN	259,00	SIMPSONS BART	129,00
FORMULA ONE	259,00	STAR WRAS	259,00
G-LOC	149,00	SUPER OFF ROAD	129,00
JUNGLE BOOK	259,00	T2 : JUDGEMENT DAY	259,00
MORTAL KOMBAT	269,00	**NBA JAM (4 MARS)**	**269,00**

GENIAL! LE CDX PRO 399 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

MEGA CD

MEGA CD 2 1790 F
MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1990 F

MEGA CD JAPONAISE

BARI ARM	250,00	RAMNA 1/2	449,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	250,00	ROAD BLASTER	385,00
FINAL FIGHT	**250,00**	SONIC CD	590,00
PRINCE OF PERSIA	250,00	WONDER DOG	250,00

MEGA CD USA

BATMAN RETURN	385,00	LETHAL ENFORCER + GUN	549,00
CHUCK ROCK	425,00	MAD DOG MC CREE	495,00
CLIFHANGER	425,00	MICROCOSM	495,00
DOUBLE SWICH	495,00	MONKEY ISLAND	449,00
DRACULA	495,00	NHL 94	495,00
DUNGEON MASTER	449,00	POWER MONGER	425,00
ECCO LE DAUPHIN	425,00	SPIDERMAN	385,00
EUROPEAN RACERS	425,00	SEWER SHARK	495,00
GROUND ZERO	495,00	SHERLOCK HOLMES 2	449,00
INDIANA JONES	449,00	SUN OF CHUCK	495,00
JOE MONTANA	495,00	TERMINATOR	495,00
JURASSIC PARK	495,00	WILLY BEMISH	449,00
KRISS KROSS	449,00		

MEGA CD EUROPE

DUNE	385,00	SHERLOCK HOLMES	385,00
FINAL FIGHT	385,00	SILPHEED	425,00
HOOK	385,00	THUNDER HAWK	425,00
JAGUAR XJ220	385,00	WOLFCHILD	385,00
MORTAL KOMBAT	**TEL**	WONDERDOG	385,00
NIGHT TRAP	449,00	WWF : RAGE IN THE CAGE	385,00
SONIC CD	425,00		

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
..... Ville : .....
Code Postal : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Age : ..... Téléphone : .....
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

..... Signature :

MEGAFORCE
Petites Annonces
103, Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

petites annonces

★ GAME GEAR ★

ACHAT

Département 83

Recherche GAME GEAR ne dépassant pas : 300F. Téléphoner aux heures de repas au 94 97 46 36.

CONTACT

Département 04

Echange Super Monaco GP 2 contre un jeu MD. Téléphoner à Thomas au 92 77 36 50.

Département 53

Je donne Batman Returns, Alien 3, Mickey, Sonic 1 et 2 contre Lemmings, Slider, Devilish, Marble Madness ou Klax sur GG. Recherche Sagaia sur MS pour MS : 100F. Téléphoner après 20H au 43 53 23 21.

VENTE

Département 02

Vends jeux GG Columns, Devilish, G-Loc, Joe Montana Football et loupe Super Wide Gear TBE : 130F l'un ou 610F le tout. Téléphoner après 19H au 23 97 61 76.

Département 60

Vends GAME GEAR adaptateur secteur ADP auto jeux Sonic, Wrestlemania sous garantie, prix : 520F. Téléphoner à Lionel au 44 53 74 18.

Vends GAME GEAR Sonic, Halley Wars, Columns, Chase HQ avec adaptateur secteur, prix : 1200F. Téléphoner à Julien au 44 24 69 32.

Département 73

Vends GAME GEAR + Super loupe + adaptateur sous garantie : 480F, jeux : Mortal Kombat : 150F, Monaco GP : 150F, Wimbledon Tennis : 120F, Shinobi II : 100F, Halley Word : 80F. Téléphoner au 79 28 20 06.

Département 78

Vends nombreux jeux GAME GEAR prix : 120F. Téléphoner à Fabien après 18H au 39 56 52 04.

Département 91

Vends GAME GEAR + baterie + loupe + adaptateur sect. + Kick Off + Wimbledon + PGA Golf + Lemmings + Slidder + Sonic TBE (1993), le tout : 800F. Téléphoner après 19H ou répondeur au 69 25 28 21.

★ MASTER SYSTEM ★

ACHAT

Département 45

Achète pour Sega MS Parlour Games et Columns. Appeler Louis au 38 39 34 87 ou écrire à Louis LEGRET, 5 Malvoisine, 45480 BAZOCHES LES GALLERANDES.

VENTE

Département 07

Vends console Sega MASTER SYSTEM 2 + 2 manettes + 4 jeux Shinobi + Wonderboy 3 + Alex Kidd + Sonic et console NINT. + 2 man. + 1 pistolet + 4 jeux Mario Bross 1, Duck Hunt, Wrestlemania, Simpsons, le tout : 1500F. Contacter Sidney au 75 54 65 49.

Département 13

Vends MS + 2 manettes + pistolet + 20 jeux dont Golden Axe, Double Dragon, Kick Off, S. Tennis, Sonic 1 et 2, Asterix, Populous, Sega Chess, Super Monaco GP, Captain Silver, World Cup Italia 90, Out Run, After Burner, Operation Wolf... prix : 1650F (plus gratuit jeu : Alex Kid). Téléphoner à Jérôme à partir de 17H30 au 42 73 82 54 urgent.

Vends MASTER SYSTEM + 10 jeux (Sonic II, Wimbledon) + 2 manettes + pistolet. Contacter Jean-Michel entre 19H et 20H30 au 91 79 85 93, très urgent.

Département 14

Vends jeux sur MASTER SYSTEM (After Burner, California Games, Super Tennis...), il y en a 10 de : 90F à 150F. Appeler Vianney au 31 92 63 33.

Département 22

Vends MASTER SYSTEM II + 1 manette (Alex Kidd inclus) et 6 jeux (Prince of Persia + Chuck Rock + Shinobi + R-Type + Super Tennis + Sega Chess) le tout vendu : 600F. Téléphoner à Gildas après 18H au 96 33 70 83.

Département 28

Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes + 5 jeux + 1 pistolet, prix : 600F. Téléphoner à Laurent après 18H au 37 26 61 19.

Vends MASTER SYSTEM 2 + 1 manette + 1 pistolet + 14 jeux (Asterix, Wimbledon 2, Sonic 2 et Chaos, Global Gladiators...) prix : 1600F ou jeu entre : 100F et 150F, prix à débattre. Téléphoner à Olivier après 17H au 37 32 37 10.

Département 30

Vends ou échange sur MS Strider : 150F ou contre Sonic Chaos, Road Rash ou Mip-Mip et Coyote, Streets of Rage 2. Téléphoner à Stéphane de 8H à 20H au 90 25 61 24.

Département 31

Vends jeux sur MASTER SYSTEM 150F, 175F (Sonic, World Cup Italia 90, Asterix, Donald, Enduro Racer, Taito Chasse HQ, Bomber Raid, Psychic World. Téléphoner à Yann au 61 21 56 54 après 17H.

Département 38

Vends jeux MASTER SYSTEM : Global Defense, Vigilante, Double Dragon et Great Basketball, prix : 50F mini. Téléphoner après 18H au 76 71 79 74.

Département 42

Vends MASTER SYSTEM 2 avec 7 cartouches et 1 jeu inclus, prix : 1000F. Téléphoner au 77 38 13 93.

Département 43

Vends MASTER SYSTEM 2 + 1 manette + 2 jeux Alex Kidd et Golden Axe : 350F. Tél. à Mickaël après 17H au 77 35 60 55.

Département 51

Vends MS + 1 manette + Golden Axe, Shinobi, Super Tennis, Capitan Silver, Hang Hong, prix : 1400F, pour le 1er appel, le prix se baisse. Téléphoner après 20H au 26 73 09 29.

Département 54

Vends MS 2 + 1 manette + 5 jeux (Sonic 2, Asterix 2, Stider...) + les astuces + la malette, le tout sous garantie, prix environ : 800F/900F (valeur neuve : 1400F). Demander Jérôme après 18H30 au 83 28 78 85.

Département 59

Vends MASTER SYSTEM + 12 jeux, valeur réelle : 3100F, cédé : 1500F, jeux pouvant être vendu séparément. Contacter Benjamin MINBODIOT au 28 69 11 13.

Département 69

Vends sur MASTER SYSTEM Tom and Jerry ou Ace of Ace : 200F l'un. Demander Rémy au 74 05 83 20.

Vends Sega MS + 17 jeux (Mercx, Gostboster, Shinobi, Donald Duck, Alex Kidd, Sonic 2, Super Kick Off...) et 2 manettes, prix : 900F ou le jeu : 100F à 150F. Ecrire à Eddy BENGHANEM, 9 Chemin Auguste Renoir, 69120 VAULX EN VELIN ou téléphoner à partir de 17H au 72 04 54 30.

Département 72

Vends MASTER SYSTEM + 3 manettes + 1 pistolet + 12 jeux, prix à débattre : 1350F. Téléphoner après 18H à Jean-Marie au 43 35 86 80.

Département 76

Vends MASTER SYSTEM II + 2 manettes + 2 jeux : 300F, 9 jeux MS 2 de : 60F à 200F le jeu ou MS 2 + 2 man. + 11 jeux : 1300F. Téléphoner à Nicolas au 35 60 92 68.

Département 78

Vends sur MS Sonic 1 : 80F, Asterix : 200F, Terminator : 180F. Contacter William à partir de 19H au 39 74 27 11.

Vends jeux MS (Sonic 1 et 2, Tom and Jerry, Asterix) prix : 125F un, 400F les 4. Demander Thomas au 30 99 82 71.

Vends MS 2 TBE + 2 manettes + 16 jeux avec Alex Kidd inclu, le tout : 1300F, prix neuf : 4276F, très bonne affaire. Contacter Yann entre 17H et 20H au 30 54 71 50.

Vends MASTER SYSTEM 2 + 1 manette + 4 jeux : Asterix, California Games, Cyber Shinobi, Golden Axe, le tout : 500F ou jeu seul de : 50F à 150F. Contacter Christophe après 17H30 au 39 16 30 27 salut et merci.

Département 82

Vends MASTER SYSTEM + 11 jeux : 1300F. PS : MASTER SYSTEM avec 3 manettes + 1 jeu. Echange Lemmings sur GAME GEAR contre Sonic Chaos ou Terminator 2 ou Cool Spot. Contacter Philippe au 63 63 15 38.

Département 85

Vends MS manette 12 mois d'autonomie 300F + 1 jeu Mickey ! : 150F. Appeler Thomas au 51 58 44 11 ou écrire à 1 Impasse des Colverts à ST JEAN DE MONTS... URGENT !

Département 91

Vends sur MS (G. Buster, Golvelius, Vigilante, Golden Axe) : 100F pièce, Moonwalker, Rampage, Dynamite Dux, Rastan : 150F, Mortal Kombat neuve sur GG : 200F, Donald : 150F. Téléphoner au 69 24 62 85.

Département 93

Vends MS II avec 2 jeux Asterix et Power Strike (+ Alex Kidd dans la console) + 1 manette : 400F et vends GG + 4 jeux : 600F. Contacter Arnaud après 18H au 48 61 04 86.

Vends MS + 2 manettes + pistolet + 6 jeux (the Ninja Cyber Shinobi...) prix : 800F. Appeler Julien ou écrire à Julien DUGUE, 15 rue des Aulnes, 93600 AULNAY SOUS BOIS.

★ MEGADRIVE ★

ACHAT

Département 38

Achète sur MEGADRIVE Sonic 2 à 200F maxi. Demander Cyril au 74 97 50 03.

Département 75

Achète Secret of Mana, Davis Cup, General Chaos, Landstalker. Ech. nombreux jeux. Tél. à Sam au 43 68 02 04.

Département 89

Achète notice en français Centurion, Defender of Rome, urgent ! Téléphoner au 86 46 36 69.

Département 93

Recherche MEGADRIVE, 1 ou 2 manettes et 1 jeu Sonic pour : 500F. Téléphoner au 48 43 34 58 ou écrire à Mr AUBERT Frédéric, 59 Bd Michelet, 93130 NOISY LE SEC.

Département 95

Achète Tiny Toon, Street Fighter II, Asterix, prix : de 150F à 250F. Echange Batman contre Asterix ou Tiny Toons. Téléphoner au 39 37 63 87.

CONTACT

Département 31

Echange Mortal Kombat contre F1 ou General Chaos ou Jungle Strike, Street of Rage 1 contre Out Run ou After Burner. Téléphoner à Pascal le matin au 61 09 15 82.

Département 41

Echange Streets of Rage 1 et 2, Galaxy Force 2, Super Thunder Blade contre Ecco The Dolphin, The X-men, Cool Spot, Desert Strike. Tél. à Alain après 19H au 54 77 54 57.

Département 59

Echange contre Ecco the Dolphin. Tél. au 27 96 19 26.

Département 62

Echange sur MEGADRIVE Sonic 1 et 2, Mega Games I, Mercs, Tazmania, Kid Chameleon, Megalo mania ou Home Alone contre Asterix, Landstalker, the Addam's Family, Shining in the Dark... Téléphoner au 21 44 44 03.

Département 75

Faites parti d'un club SEGA. Pour tout renseignement, suggestion, écrivez à : BOUSEZ Arnaud, 18 Rue de Patay, 75013 PARIS.

Département 76

Echange Fatal Fury contre J. Strick et Shadow Dancer +

Chez SCORE GAMES LA VIDEO JEU PASSION achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

17, rue des Ecoles 75005 PARIS ☎ 36.685.686*+ (24 H/24 - 7 J/7)
37, cours Guynemer 60200 COMPIEGNE ☎ 44.20.52.52

de province, composez directement sans faire le 16

GAME-GEAR

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	595 F	399 F
CONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux)	795 F	549 F

CADEAU** 1 adaptateur secteur

ADAPTATEUR SECTEUR	49 F	LOUPE GROSSISSANTE	79 F
BATTERIE PACK TURBO	299 F	ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

COLUMNS	95 F	DONALD DUCK	159 F
WOLFCHILD	79 F	MICKEY MOUSE	159 F
SHINOBI	99 F	SPIDERMAN	159 F
SUPERMAN	99 F	GLOBAL GLADIATOR	189 F
PRINCE OF PERSIA	149 F	MICKEY & DONALD	189 F
SONIC	149 F	OLYMPIC GOLD	189 F
STREET OF RAGE	149 F	SONIC 2	189 F
SHINOBI II	149 F	SUPER MONACO GP 2	189 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ASTERIX 2	269 F	DESERT STRIKE	299 F
COOL SPOT	269 F	DR ROBOTNIK'S	299 F
DONALD DUCK 2	269 F	JUNGLE BOOK	299 F
FORMULA 1	269 F	ROAD RUNNER	299 F
JURASSIC PARK	269 F	SONIC CHAOS	299 F
MORTAL KOMBAT	269 F	T2 JUDGEMENT DAY	299 F
ROBOCOP/TERMINATOR	269 F	WINTER OLYMPIC	299 F

MASTER-SYSTEM

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) 289 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

AZTEC ADVENTURE	59 F	SECRET COMMAND	99 F
SHINOBI	59 F	SHOOTING GALERY	99 F
THE NINJA	59 F	SPACE HARRIER	99 F
BLACK BELT	79 F	SPEEL CASTER	99 F
CYBER SHINOBI	79 F	TENNIS ACE	99 F
GHOST HOUSE	79 F	THUNDER BLADE	99 F
GLOBAL DEFENSE	79 F	VIGILANTE	99 F
GLOBAL AXE	79 F	BACK TO THE FUTUR II	139 F
KUNG FU KID	79 F	BASKET BALL NIGHTMARE	139 F
MIRACLE WARRIOR	79 F	CALIFORNIA GAMES	139 F
SUMMER GAMES	79 F	MICKEY 1	139 F
TIME SOLDIER	79 F	ROCKY	139 F
ALIEN SYNDROME	99 F	SONIC	139 F
DANAN JUNGLE FIGHTER	99 F	WONDERBOY 2	139 F
GALAXY FORCE	99 F	WONDERBOY 3	139 F
KENSEIDEN	99 F	LEMMINGS	179 F
LORD OF THE SWORD	99 F	SOMPSONS	179 F
RAMPAGE	99 F	PRINCE OF PERSIA	199 F
RASTA SAGA	99 F	SONIC 2	199 F
RESCUE MISSION	99 F	SUPER MONACO GP 2	199 F

Exemple de prix (Jeux neufs) (version française) :

ASTERIX II	299 F	ROAD RUNNER	299 F
CALIFORNIA GAMES II	299 F	ROBOCOP / TERMINATOR	299 F
COOL SPOT	299 F	SONIC CHAOS	299 F
DOCTOR ROBOTNIK'S	299 F	STAR WARS	299 F
FORMULA 1	299 F	STREET OF RAGE II	299 F
JUNGLE BOOK	299 F	T2 JUDGEMENT DAY	299 F
JURASSIK PARK	299 F	WINTER OLYMPICS	299 F
ROAD RASH	299 F	MORTAL KOMBAT	329 F

MEGADRIVE

MEGADRIVE (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE 1 Française (Occasion garantie 3 mois) + 1 jeu	499 F		
CONSOLE MEGADRIVE 2 Française (neuve) + 1 jeu	695 F		
CONSOLE MEGADRIVE 2 Française (neuve) + 3 jeux	895 F		
CONSOLE MEGADRIVE 2 Française (neuve) + ALADDIN	990 F		
CONSOLE MEGADRIVE 2 Française (neuve) + STREET FIGHTER II"	1190 F		
ADAPTATEUR SECTEUR	99 F	PRISE PERITEL	175 F
ADAPTATEUR JEUX MASTER	249 F	ACTION REPLAY PRO (NEUF)	399 F
MANETTE	69 F	PRO PAD (transparente)	149 F
GAME-GENIE(neuve)	349 F	ADAPTATEUR JEUX JAPONAIS	49 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ALTERED BEAST	59 F	ASTERIX	275 F
SONIC	79 F	COOL SPOT	275 F
STREET OF RAGE	99 F	DAVIS CUP TENNIS	275 F
WORLD CUP ITALIA	99 F	DESERT STRIKE	275 F
ALISIA DRAGON	139 F	ECCO LE DAUPHIN	275 F
MOONWALKER	139 F	FATAL FURY	275 F
PREDATOR 2	139 F	FLASHBACK	275 F
QUACKSHOT	139 F	JURASSIC PARK	275 F
TERMINATOR	139 F	ROCKET KNIGHT ADV	275 F
F22 INTERCEPTOR	149 F	SONIC 2	275 F
KID CHAMELEON	149 F	STREET OF RAGE 2	275 F
MICKEY	149 F	TEAM USA BASKET	275 F
THUNDER FORCE III	149 F	GENERAL CHAOS	299 F
ALIEN III	199 F	HAUNTING	299 F
MEGAGAMES (3 jeux)	199 F	ZOOL	299 F
MICKEY ET DONALD	199 F	ALADDIN	314 F
POPULOUS	199 F	NHLPA HOCKEY 94	314 F
TAZMANIA	199 F	SONIC PINBALL	314 F
TERMINATOR 2	199 F	TORTUE NINJA FIGHTERS	314 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	199 F	VIRTUAL PINBALL	314 F
LHX ATTACK CHOPPER	249 F	WINTER OLYMPICS	314 F
OLYMPIC GOLD	249 F	MORTAL KOMBAT	349 F
SUPER MONACO GP	249 F	STREET FIGHTER II"	389 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ANOTHERWORLD	199 F	LANDSTALKER	449 F
GLOBAL GLADIATOR	199 F	GAUNTLET 4	449 F
DRAGON REVENGE	359 F	ROBOCOP/TERMINATOR	449 F
SPIDERMAN VS X MEN	389 F	ETERNAL CHAMPIONS	499 F
T2 - JUDGEMENT DAY	389 F	SONIC 3	499 F
DRACULA	399 F	LETHAL ENFORCERS (+ pistolet)	599 F
FIFA SOCCER	449 F		

MEGA-CD

MEGA-CD (+ DE 100 JEUX DISPONIBLES) 1690 F

CADEAU** 1 montre SCORE GAMES

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

DUNE	449 F	NIGHT TRAP (2 CD)	499 F
JURASSIC PARK	449 F	DRACULA	Tél
WONDER DOG	449 F	MICROCOSM	Tél
LETHAL ENFORCERS (+ pistolet)	499 F		

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) (version française) :

AFTER BURNER III	279 F	BATMAN RETURN	314 F
FINAL FIGHT	279 F	ECCO LE DAUPHIN	314 F
JAGUAR XJ 220	279 F	SILPHEED	314 F
SHERLOCK HOLMES	279 F	THUNDERHAWK	314 F
PRINCE OF PERSIA	279 F	SONIC	314 F

CADEAU
MONTRE SCORE GAMES OFFERTE
POUR UN ACHAT SUPERIEUR A 600 Frs

Toutes les marques citées sont des marques déposées.
Offre dans la limite des stocks disponibles.

+ 10 000 JEUX* NEUFS ET OCCASION DISPONIBLES EN MAGASIN
(A LA VENTE OU A L'ECHANGE)
DONT + DE 6500 NOUVEAUTES
*(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

RC - Paris B 385 215 603

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le 36.685.686*+ (24 H/24 - 7 J/7)

Aurore

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop
Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 Parking Maubert

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez
300 Frs
de Jeux Gratuits
•GAME-GEAR •MEGADRIVE

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE ..... VILLE .....
CODE POSTAL ..... TEL BUR :
TEL DOM : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° | | | | | | | | | | | | | | | | |

MEGA 02/94

petites annonces

Sonic contre Tiny Toon. Téléphoner à Laurent après 17H au 35 81 58 15.

Département 77

Echange Cool Spot contre Tiny Toons ou Alladin sur MD. Téléphoner après 17H au 64 40 47 17.

Echange sur MEGADRIVE Golden Axe 2, Gynoug, Sonic, Ecco the Dolphin contre Cool Spot, Wimbledon, Flashback, PGA Golf 2, Lands Talker ou autres propositions. Téléphoner au 60 17 77 85.

Département 84

Echange Donald, Quack Shot. Faire proposition au 90 04 86 11 merci ou écrire à TAGLIARINO Céline, Gargas au Billiards, 84400.

Département 91

Cherche codes pour Tiny Toon, Castle of Illusion, Road Rash et Talmit's Adventure pour commencer à n'importe quel level en échange code pour Sonic 2. Je remercie tous ceux qui me répondront. Ecrire à Melle VACHEY Stéphanie, 1 Bis Avenue de l'Eperon, 91700 SAINTE GENEVIEVE DES BOIS (donne sans échange code de Sonic 2 sur demande).

Echange sur MEGADRIVE Zombies ou/et Flashback contre HLX Attack Choper ou F22 ou Davis Cup Tennis ou Cool Spot. Téléphoner à Julien de 17H à 20H le jeudi ou le vendredi au 60 19 19 07.

Département 93

Echange sur MD Tiny Toon, Sonic 2, Batman Returns, Quackshot, World of Illusion contre Jungle Strike ou Streets of Rage II. Téléphoner à Sébastien DORNAT au 48 57 69 70.

VENTE

Département 22

Vends 2500F MD + 8 jeux (Street Fighter II, Aladin, Sonic II, Mickey et Donald, Global Gladiator, Sonic I, Sunset Riders et Super Hang On) + 3 manettes dont 1 à 6 boutons, prix à débattre. Téléphoner au 96 39 10 49.

Département 31

Vends Flashback : 300F, World of Illusion : 200F. Téléphoner à Fany au 61 84 91 02.

Département 33

Vends MD (10/93) 1 pad + Sonic + David Robinson, prix : 600F, Street Fighter 2' : 270F, Fatal Fury : 180F, Street of Rage : 100F, 1 pad infrarouge : 200F, adp MS/MD : 150F, adp US/Jap. : 49F. Téléphoner à Florian au 56 70 27 60.

Département 37

Vends sur MEGADRIVE la compilation Mega Games II à : 250F et Cyborg Justice à : 150F. Téléphoner à Sébastien au 47 56 27 81 merci d'avance.

Département 45

Vends pour Mega CD Final Fight et Batman Returns, prix : 320F l'un ou 600F le lot. Echange nombreux jeux sur MD (Sonic Spinball, Tortues Ninja...) Recherche Battle Toads. Téléphoner à Jef au 38 59 83 15.

Département 47

Vends Menacer + cartouche 6 jeux et Mortal Kombat (prix à débattre). Appeler Fabien au 53 64 16 51.

Département 53

Vends jeux MD Mig 29, Jungle Strike, Flashback, Team usa Basket, Sonic 2, NHLPA 93, Altered Beast, Ecco le Dauphin, Ayrton Senna GP, World Cup Italia, SGP Monaco, prix : 90F à 350F. Téléphoner au 43 90 34 37.

Département 54

Vends 32 jeux MD à prix super int. prix de : 100F à 150F si lot, ex : 1000F les 10. Laisser message au 82 33 66 99, vous rappelera si absent.

Département 57

Vends 2 manettes MD Control Pad 3 boutons et Chuck Rock, prix intéressant. Téléphoner après 17H au 87 64 90 05.

Département 59

Vends jeux micro-machines cause double emploi, vendu : 200F. Téléphoner à Etienne au 20 35 44 29.

Vends MD + Sonic + manette : 500F, Sonic 2, NHLPA 93, Flashback, Power Monger, Wonderboy 5, prix : 200F l'un, Coolspot : 250F, JP 2 : 150F, Where Carmen Sandiego : 100F ou le tout : 2500F. Téléphoner à Vincent au 28 61 11 48.

Département 60

Vends ou éch. plus de 15 jeux ou écrire pour liste. Joindre une enveloppe timbrée à Mr BONNEY Franck, 42 Abbee Ferry, 60140 LIANCOURT, tél. : 44 73 00 93. Rech. contact pour éch. de jeux MD et Mega-CD.

Département 62

Vends ou échange Turtles, Tournament Fighters contre Aladin, Asterix, Mickey et Donald ou Global Gladiator. Téléphoner après 19H au 21 03 13 46.

Vends jeux MD 150F : WWF, Golden Axe, Kid Chameleon, Lotus, James Bond 007, 170F : Road Rash, Quackshot, Mega Games I : 220F, World of Illusion, European, TMNT, 300F : Flashback, Cool Spot. Téléphoner au 21 39 28 35.

Département 63

Vends Mortal Kombat sur MEGADRIVE, prix : 350F. Téléphoner après 18H au 73 71 13 15.

Département 68

Vends MEGADRIVE + Street Fighter II' + Sonic II + World of Illusion + 2 manettes 6 boutons + 2 manettes 3 boutons + Sonic, prix : 1500F. Téléphoner au 89 78 22 58.

Département 69

Vends jeux MEGADRIVE SMGP 1 Bat. Returns, Populous, Mickey 1 : 150F, Amazing Tennis : 200F, Bulls vs Blazers : 250F. Téléphoner au 78 23 54 91.

Département 70

Vends jeux MD World Cup Italia 90 : 150F, Menacer : 250F, Art Alive : 100F. Tél. à Stéphane après 18H au 84 91 30 41.

Département 75

Vends jeux MD World of Illusion, 1 jeu japonnais et Tiny Toon pour 275F. Téléphoner au 45 58 52 95.

Vends jeux et accessoires pour MD. Pour recevoir liste et prix, écrivez à Arnaud BOUSEZ, 18 Rue de Patay, 75013 PARIS (joindre 2 timbres).

Vends jeux Mega CD, Prince of Persia : 200F neuf, jeux MD Dragon's Fury : 150F, Formula One : 200F, Ecco Dolphin : 200F état neuf. Contacter Sam au 46 87 05 15.

Département 76

Vends ou éch. sur MD Sonic 1 : 150F, Sonic 2 : 200F, TB Boy : 150F, Fantasia : 150F et Aladin : 300F. Tél. au 35 54 32 89.

Département 77

Vends Moonwalker, Super Thunder Blade, Arrow Flash, Pit Fighter, prix : 600F le lot ou 200F par cassette. Téléphoner à Fred après 20H au 60 17 81 99.

Département 78

Vends Flicky + Sonic : 100F un, Archivals ou Super Smash TV : 150F un, Global Gladiators ou Another World : 200F un, Streets of Rage : 120F, Crue Ball : 150F. Téléphoner à Karim au 34 75 92 69.

Vends MEGADRIVE + 20 jeux + 1 manette : 2500F. Téléphoner après 18H30 au 34 61 83 59.

Vends MEGADRIVE avec 2 manettes (1 à 6 boutons) + 13 jeux dont Davis Cup, Fifa I.S., Mortal Kombat, Formula one...) + action replay pro, le tout à : 2600F, port compris. Téléphoner à BRAULT Stéphane après 18H au 39 13 60 46.

Vends 5 jeux MEGADRIVE (Flashback, Desert Strike...) + manettes + magazines, prix : 1300F. Téléphoner après 19 au 30 42 98 43.

Département 83

Vends jeux MEGADRIVE Another World : 300F, Ecco th Dolpin : 250F, Fantasia : 150F, état neuf. Téléphoner au heures de repas à Mickael au 94 08 12 90.

Vends jeux MEGADRIVE LHX Attack, Chopper, Desert Strik The Revenge of Shinobi, Budokan, Starflight : 160F l'u Téléphoner au 94 94 40 00 urgent répondeur.

Département 86

Vends jeux MEGADRIVE (Power Monger, Flashback, Starflight James Pond II, Jungle Strike, Kid Chameleon...), jeux entre 150F et 250F. Téléphoner à Didier au 49 85 39 12.

Département 90

Vends ou échange Jurassic Park, World of Illusion, Supe Monaco GP, Tazmania, Jungle Strike, Strider, Dick Tracy, plus de 10 jeux de : 100F à 275F. Tél. au 84 21 05 41.

Département 91

Vends nombreux jeux : Ecco, Wonder Boy, Sonic I & I Quackshot, Alex Kidd, Kid Chameleon) plus d'autres, je entre : 100F et 200F, très bon état. Téléphoner à Stéphan au 69 00 54 55.

Vends Streets of Rage, SMGP, Pit Fighter, Aquatic Games 100F l'un, 150F les 2, 200F les 3, 250F les 4 et échang General Chaos TBE contre Mortal Kombat... Demande Aurélien au 60 86 13 56 ou écrire à Aurélien LEMONON, 1 Place des Acacias, 91090 LISSES.

Département 93

Vends jeux MEGADRIVE Road Rash, F22 Interceptor Olympic Gold, Sports Talk Baseball, 688 Attack Sub Immortal, John Madden Football, Feary Tale, Senna GP I Téléphoner à Franck au 48 59 37 28.

Vends Mega-CD + 2 man. avec 8 jeux Desert, NHL, NFL, Itali 90, Soccer... prix : 1800F. Téléphoner au 43 03 05 99.

Département 94

Vends Mega CD 2 + jeu Road Avenger + 2 jeux MD au choi Desert Strike, Jungle Strike, Sonic, Vapor Trail, Olympi Gold, Golden Axe 2 + Mega Video Show n°3 + Sega Vidéo n°1, prix : 1700F. Téléphoner au 49 76 06 32.

Vends MEGADRIVE + 1 manette + Sonic + Sonic 2 + Tiny Toon + Wonderboy 3, prix : 1290F. Téléphoner au 48 93 82 18.

Vends MEGADRIVE jap. + Pro 1 et 2 + 10 jeux : 2000F, possibilité de vente séparée avec 650F la MD et 150F le jeu. Contacter Gwenaël au 49 82 48 10.

Département 95

Vends jeux MEGADRIVE Cyborg, Justice, Out Run, 2019 SMGP 2, Road Rash 2, Fatal Fury, Streets of Rage II, Sonic 1 (neuf) de : 150F à 200F. Téléphoner à Yoann après 21H au 39 59 36 76.

Vends ou échange jeux Chuck Rock, Pacmanalex Kid, Sonic, Shadow Dancer et une cartouche comportant 3 jeux, prix à partir de : 100F (maxi. : 280F) à débattre. Téléphoner à partir de 18H au 34 21 04 07.

Vends MEGADRIVE + 1 manette + Sonic en parfait état pour : 300F. Téléphoner à Christophe au 30 72 52 08.

Vds MEGADRIVE + 11 jeux + 2 manettes + 15 MF : 2200F. Téléphoner après 18H au 34 10 85 84.

Vends jeux MEGADRIVE Formula One : 250F, Bulls Lakers : 200F et 8 jeux : 150F l'un. Tél. à Ludovic au 34 09 91 19.

Vds sur MEGADRIVE Alien 3 : 150F, Alisia Dragoon : 100F, Sonic 1 : 100F et Mystic Defender sans boîtier à : 90F. Téléphoner après 18H au 39 78 49 09.

BELGIQUE

Vends tous jeux MD occasion. Ecrire à Thomas DE BOECK, Bd Belgica 33, 1210 BRUXELLES ou 00322/426 06 79.

• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. • Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution. • Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition).

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐

★ MEGADRIVE ★ ☐ ★ MASTER SYSTEM ★ ☐ ★ GAME GEAR ★ ☐

N° 25

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 103, Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

Ouï rock you

TOUS LES MERCREDIS DE 18 H A 19 H

DOCTEUR BIT
ET MISTER LOVE

POUR LES FONDUS DE LA CONSOLE

OUI FM 102.3 - 4, rue Beaubourg - 75004 PARIS
3615 OUI FM

ROBOCOP™ VERSUS THE TERMINATOR™

DANS UN FUTUR PROCHE, LES UNIVERS DE ROBOCOP ET DE TERMINATOR SE FONDENT DANS UNE SEULE ET UNIQUE REALITE.
DANS CE NOUVEAU MONDE, LES MACHINES COMMANDENT LA TERRE ET "SKYNET" LE SUPER ORDINATEUR REGNE EN MAITRE. VOUS, INCARNE EN ROBOCOP, DEVEZ SAUVER L'ESPECE HUMAINE EN DETRUISANT "SKYNET" VOTRE ENNEMI..

DISPONIBLE BIENTOT SUR :
SEGA MEGADRIVE
SEGA GAME GEAR
SEGA MASTER SYSTEM

3615
VIRGIN GAMES

Virgin

MEGA DRIVE

ORION PICTURES CORPORATION

HEMDALE

SEGA Master System

SEGA GAME GEAR

ROBOCOP TM & © 1993 Orion pictures Corporation. All rights reserved.
TM designates a trademark of Orion pictures Corporation.
THE TERMINATOR TM & © 1984 Cinema'84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. TM designates a trademark of Cinema'84.
Licensed by Hemdale Film Corporation. Sublicensed by Bethesda Softworks. Game Coda © 1993 Virgin Games.
All Rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. SEGA Game Gear™ and Sega Master System are trademark of Sega Enterprises Ltd.
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD.